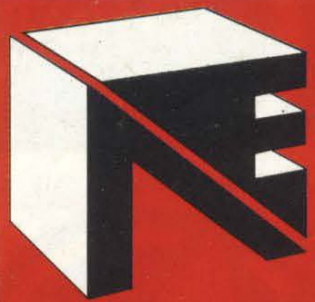
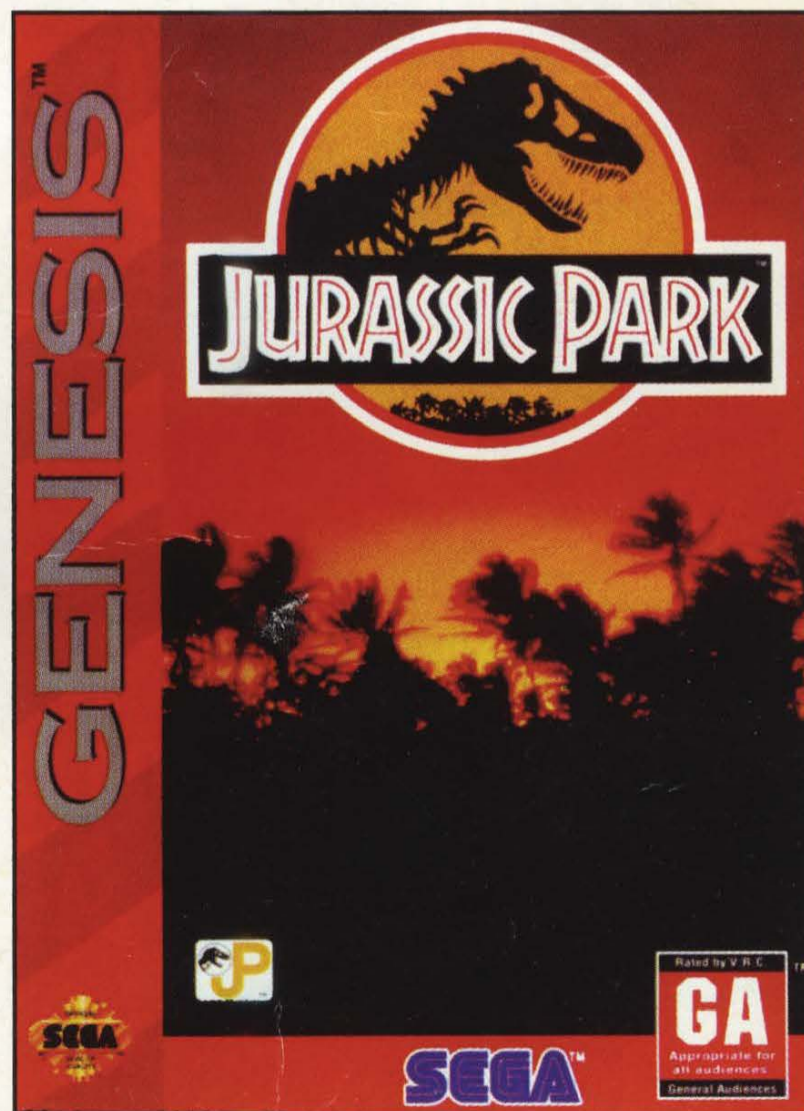
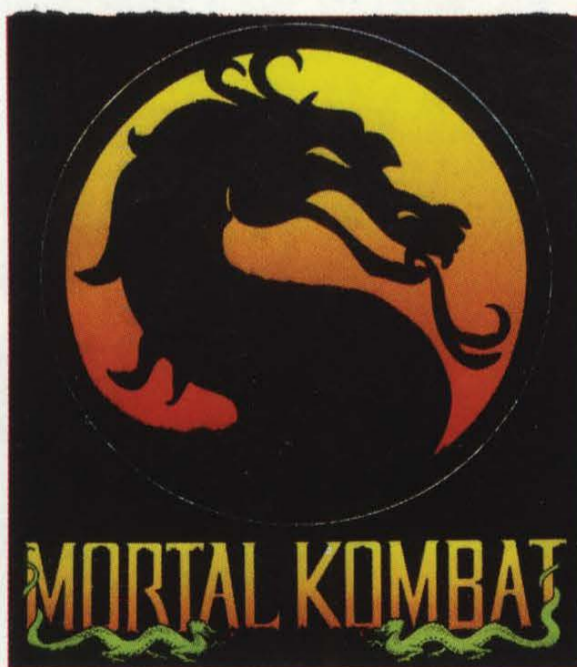
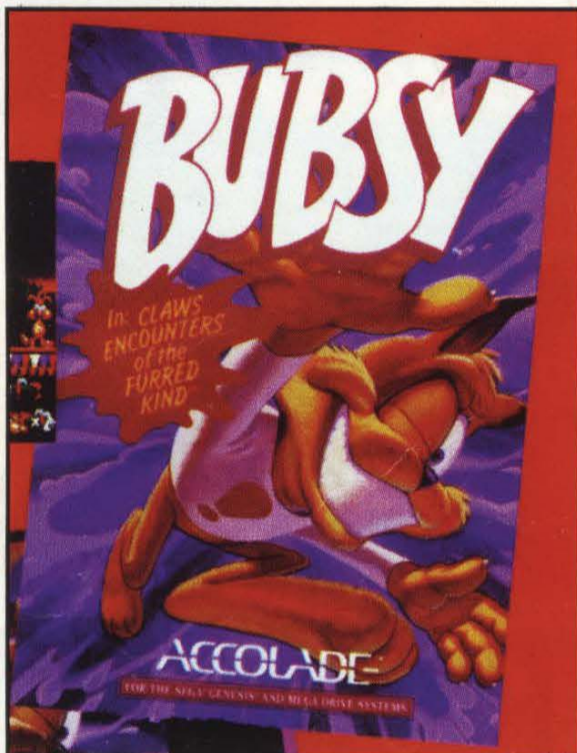
23
ANNO 3
NUMERO 23
OTTOBRE 1993
LIRE 5000
XENIA
EDIZIONI
console
MANIA
148
PAGINE !
16 PAGINE IN PIU'
NINTENDO
NES
GAME
BOY
SUPER
NINTENDO
SUPER SHINOBI II,
POPULOUS II:
I SEGUITI FAMOSI PER MD
ASTERIX
ALLA RICERCA DI OBELIX
DENTRO UN SUPER NINTENDO
SEGA
MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE
SONIC 3
SU MASTER SYSTEM
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
UN OPOSSUM SCATENA IL MD
ATARI
LYNX
7800
TUTTE LE NOVITA'
DALL'ECTS DI LONDRA
E ANCORA:
3 COUNT BOUT PER NEO GEO,
CONGO'S CAPER PER SN
E UN SACCO DI ALTRE NOVITA'
Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

TUTTE LE ULTIME NOVITA' E LE MIGLIORI MARCHE !

DISPONIBILI

PRESENTI SMAU '93

CERCASI AGENTI PER ZONE LIBERE

# QUEEN COMPUTER

Software & games "Emozioni Virtuali"

ESTOTE PARATI

**SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA**

## SUPER NINTENDO

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| ADDAMS FAMILY 2 | 141.000 |
| ALIEN 3 | 126.000 |
| AMAZING TENNIS | 122.000 |
| AMERICAN GLADIATORS | 138.000 |
| AXELAY | 137.000 |
| BART'S NIGHTMARE | 131.000 |
| BATMAN RETURNS | 132.000 |
| BATTLE CLASH | 97.000 |
| BATTLETOADS | 132.000 |
| BEST OF THE BEST | 118.000 |
| BLAZEON | 88.000 |
| BOB | TEL. |
| BRAWL BROTHERS | 147.000 |
| BUBSY | 147.000 |
| BULLS VS BLAZERS | 132.000 |
| CALIFORMIA GAMES 2 | 118.000 |
| CAPITAN NUVOLIN | 132.000 |
| CARL RIPKEN JR. BASEBALL | 146.000 |
| CASTLEVANIA IV | 126.000 |
| CHESSMASTER | 112.000 |
| CHUCK ROCK | 112.000 |
| COMBATRIBES | 147.000 |
| COOL WORLD | 131.000 |
| COSMO GAME THE VIDEO | 132.000 |
| CYBER SPIN | 125.000 |
| CYBERNATOR | 131.000 |
| DARIUS 3 | TEL. |
| DESERT STRIKE | 126.000 |
| DIMENSION FORCE | 111.000 |
| DINO CITY | 111.000 |
| DOOMSDAY WARRIORS | 129.000 |
| DRAGON'S LAIR | 116.000 |
| DRANKEN | 118.000 |
| EARTH DEFENCE FORCE | 88.000 |
| EURO FOOTBALL CHAMP | 126.000 |
| F - ZERO | 110.000 |
| F 15 STRIKE EAGLE | 138.000 |
| FATAL FURY | 142.000 |
| FINAL FANTASY ADVENTURE 2 | TEL. |
| FINAL FIGHT 2 | TEL. |
| GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING | 118.000 |
| GOAL (SOCCER GAME) | 132.000 |
| GODS | 132.000 |
| GUN FORCE | 126.000 |
| HARLEY HARMENGEOUS ADV. 93 | 126.000 |
| HIT THE ICE | 129.000 |
| HOME ALONE 2 | 131.000 |
| HOOK | 123.000 |
| HUNT FOR RED OCTOBER | 125.000 |
| IMPERIUM | 118.000 |
| ININDO | 146.000 |
| IREN SMEWS GAMES | 132.000 |
| JAMES BOND JUNIOR | 132.000 |
| JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR | 126.000 |
| JOE & MAC CAVEMAN NINJA | 132.000 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL | 118.000 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL '93 | 132.000 |
| KAWASAKI CHALLENGE | 141.000 |
| KICK OFF | 171.000 |
| KING ARTHUR'S WORLD | 138.000 |
| KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE | 117.000 |
| LEGEND OF MISTICAL NINJA | 126.000 |
| LEMMINGS | 132.000 |
| LETHAL WEAPON | 129.000 |
| MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE | 147.000 |
| MECH WARRIOR | 131.000 |
| MICKEY'S MAG. QUEST | 146.000 |
| MONOPOLY | 126.000 |
| MORTAL KOMBAT | TEL. |
| MUSYA | 126.000 |
| MYSTICAL NINJA | 126.000 |
| NBA ALL STAR CHALLENGER | 129.000 |
| NCAA SUPER BASKETBALL | 112.000 |
| NHLPA HOCKEY '93 | 126.000 |
| NIGEL MANSEL F1 CHALLENGE | TEL. |
| NINJA TURTLES 4 | 126.000 |
| OPERATION: LOGIC BOMB | TEL. |
| OUT OF THIS WORLD | 133.000 |
| OUTLANDER | 126.000 |
| PAPERBOY 2 | 97.000 |
| PILOT WINGS | 103.000 |
| PIT FIGHTER | 88.000 |
| PLAY ACTION FOOTBAL | 116.000 |
| POP'N'TWIN BEE | TEL. |
| POWER ATHLETE | 118.000 |
| POWER MOVES | 138.000 |
| PRINCE OF PERSIA | 131.000 |
| PUSH OVER | 118.000 |
| Q*BERT | 137.000 |
| RACE DRIVING | 129.000 |
| RAIDEN | 123.000 |
| RAMPART | 118.000 |
| ROAD RIOT | 132.000 |
| ROAD RUNNER DEATH VALLEY RALLY | 147.000 |
| ROBOCOP 3 | 126.000 |
| ROBOCOP VERSUS TERMINATOR | TEL. |
| ROCKETEER | 98.000 |
| ROGER CLEMENTS MVP | 122.000 |
| RPM RACKING | 118.000 |
| SD GREAT BATTLE III | TEL. |
| SHANGHAI 2 | 118.000 |
| SIM CITY | 110.000 |
| SIM EARTH | 156.000 |
| SMARTBALL | 132.000 |
| SPINDIZZY WORLD | 131.000 |
| STAR FOX | 132.000 |
| STARWING | 132.000 |
| STREET COMBAT - RANMA 1/2 | 147.000 |
| STREET FIGHTER II | 171.000 |
| STRIKER | TEL. |
| SUPER ADVENTURE ISLAND | 126.000 |
| SUPER ALESTE | 147.000 |
| SUPER BASE LOADER | 112.000 |
| SUPER BASKETBALL | 163.000 |
| SUPER BATTLE GRAN PRIX | 141.000 |
| SUPER BATTLE TANK | 132.000 |
| SUPER BOMBERMAN | TEL. |
| SUPER BOWLING | 132.000 |
| SUPER CASTLEVANIA IV | 132.000 |
| SUPER CONFLICT | 126.000 |
| SUPER DOUBLE DRAGON | 132.000 |
| SUPER F1 CIRCUS 2 | TEL. |
| SUPER GHOULS'N'GHOST | 101.000 |
| SUPER HIGHT IMPACT | 126.000 |
| SUPER JAMES POND 2 | TEL. |
| SUPER KICK OFF | 132.000 |
| SUPER KRUSTYS (SIMPSONS) | 147.000 |
| SUPER LEMMINGS | 147.000 |
| SUPER MARIO KART | 110.000 |
| SUPER MARIO PAINT | 147.000 |
| SUPER MARIO WORLD | 102.000 |
| SUPER MASTER BROS | 132.000 |
| SUPER MEGA FORCE | 128.000 |
| SUPER PLAY OFF FOOTBALL | 112.00 |
| SUPER PROBOTECTOR | 132.000 |
| SUPER Q* BERT | 132.000 |
| SUPER R TYPE III | TEL. |
| SUPER SOCCER | 118.000 |
| SUPER SOCCER 2 | TEL. |
| SUPER SOCCER CHAMP | 123.000 |
| SUPER STAR WARS | 128.000 |
| SUPER SWIV | 147.000 |
| SUPER T. M. H. T. TURTLES IV | 147.000 |
| SUPER TENNIS | 112.000 |
| SUPER U. N. SQUADRON | 147.000 |
| SUPER VALIS IV | 141.000 |
| SUPER W.W.F. SUPERSTAR | 147.000 |
| SUPER WRESTLEMANIA | 126.000 |
| SUPER ZELDA 3 | 110.000 |
| TAZMANIA | 132.000 |
| TERMINATOR | 132.000 |
| TEST DRIVE 2 | 143.000 |
| THE BLUES BROTHERS | 132.000 |
| THE FANG OF EDO | TEL. |
| THE LOST VINKINGS | 129.000 |
| TINY TOONS | 126.000 |
| TMNT 4 TURTLESS | 126.000 |
| TOM & JERRY | 118.000 |
| TOP GEAR | 131.000 |
| TOYS | 125.000 |
| ULTIMATE FOOTBALL | 118.000 |
| UTRAMAN | 131.000 |
| USA ICE HOCKEY | TEL. |
| WARF SPEED | 129.000 |
| WAYNE'S WORLD | 140.000 |
| WHEEL OF FORTUNE | 131.000 |
| WHERE IN SPACE IS CARMEN IN SANDIEGO? | 126.000 |
| WINGS COMMANDER | 147.000 |
| WORLD LEAGUE BASKETBALL | 124.000 |
| WOLD LEAGUE SOCCER | 135.000 |
| WWF ROYAL RUMBLE | 148.000 |
| WWF WRESTLINGMANIA | 141.000 |
| X - MAN SPIDERNAM | 131.000 |
| X - ZONE | 103.000 |
| XARDIO | 141.000 |
| Y'S 3 | 131.000 |
| ZELDA III | 115.000 |

**TUTTE LE ULTIME NOVITÀ IN PRONTA CONSEGNA**

## MEGA CD

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| AFTER BURNER III | 147.000 |
| BATMAN RETURN | 115.000 |
| BLACK HOLE ASSOULT | 129.000 |
| CHUCK ROCK | 115.000 |
| CLASSIC 4 IN 1: STREET OF RAGE. | 129.000 |
| COBRA COMMAND | 115.000 |
| DARK WIZARD | TEL. |
| DETONATOR ORANGE | 118.000 |
| DEVASTATOR | 147.000 |
| DRACULA | 137.000 |
| DUNGEON MASTER: SKULL KEEP | TEL. |
| EARNEST EVAN | 88.000 |
| FINAL FIGHT | 137.000 |
| FUNKY HORROR BAND | 73.000 |
| HEAVY NOVA | 88.000 |
| JAGUAR XJ 220 | TEL. |
| KING'S QUEST 5 | TEL. |
| MICROCOSM | TEL. |
| NIGHT STRIKER | 147.000 |
| NIGHT TRAP | 137.000 |
| POLICE QUEST 3 | TEL. |
| PRINCE OF PERSIA | 126.000 |
| ROAD BLASTER FX AUTO | 129.000 |
| SENER SHARP | 129.000 |
| SOL FACE | 103.000 |
| SPACE QUEST 4 | TEL. |
| STELLAR 7 | TEL. |
| THUNDER STORM FX | 118.000 |
| TIME GAL | 141.000 |
| WILLY BEAMISH | TEL. |
| WOLFCHILD | 141.000 |
| WONDER DOG | 144.000 |
| WORLD STAR III | TEL. |

## MEGA DRIVE

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| AEROBITZ - SIMULATORE DI VOLO | 147.000 |
| ALIEN 3 | 101.000 |
| AMAZING TENNIS | 126.000 |
| AMERICAN GLADIATOR | 129.000 |
| ANDREA GASSI TENNIS | 112.000 |
| AQUATIC GAMES | 82.000 |
| ATTACK SUB 688 | 88.000 |
| BATMAN 3 REVENGE OF JOKER | 103.000 |
| BATMAN RETURN | 112.000 |
| BATTLETOADS | 115.000 |
| BLASTER MASTER 2 | 115.000 |
| BUBSY | 134.900 |
| BULLS vs BLAZER - BASKET | 126.000 |
| CADASH | 97.000 |
| CALL RIPKEN JIR. BASEBALL | TEL. |
| CAPITAN AMERICA | 112.000 |
| CENTURION | 73.000 |
| CHAMPION SHIP BOWLING | TEL. |
| CHESTER CHEETAH TAZMANIA 2 | 129.000 |
| CIKI CIKI BOY | 73.000 |
| COOL SPOT | 126.000 |
| CRUE BALL - SUPER FLIPPER | 88.000 |
| CYBORG JUSTICE | 112.000 |
| DAHNA | 58.000 |
| DARK CASTLE | 73.000 |
| DAVID ROBINSON BASKET | 58.000 |
| DEADLY MOVES - POWER ATHLETE. | 125.000 |
| DESERT STIIKE | 101.000 |
| DICK TRACY | 62.000 |
| DOUBLE CLUTCH | TEL. |
| DOUBLE DRAGON | 108.000 |
| DOUBLE DRAGON 2 | 58.000 |
| DOUBLE DRAGON 3 | 118.000 |
| ECCO THE DOLFIN | 103.000 |
| ELEMENTAR MASTER | 101.000 |
| EUROPEAN CLUB SOCCER | 118.000 |
| EX - MUTANT | 85.000 |
| EX - RANZA | 107.000 |
| F 22 INTERCEPTOR | 82.000 |
| FANTASIA WALT DISNEY | 58.000 |
| FATAL FURY | 137.000 |
| FATAL REWING | 52.000 |
| FLASHBACK | 141.000 |
| FLINSTONES | 113.000 |
| G-LOC - AIR BATTLE | 85.000 |
| GADJET TWINS | 116.000 |
| GAUNTLET | TEL. |
| GEORGE FOREMAN KO BOXING | 118.000 |
| GHOSTBUSTER | 67.000 |
| GLOBAL GLADIATOR (MIKE & MACK) | 88.000 |
| GOLDEN AXE II | 67.000 |
| GOLDEN AXE III | 117.000 |
| HARDBALL '93 | 103.000 |
| HARDBALL 3 | 108.000 |
| HIT THE ICE | 112.000 |
| HOLIFILD'S REAL DEAL BOXING | 73.000 |
| HOME ALONE | 88.000 |
| HUMAN | 126.000 |
| INDIANA JONES | 118.000 |
| INTERNATIONAL HOCKEY | 58.000 |
| JAMES BOND 007 | 118.000 |
| JENNIFER CAPRIATI TENNIS | 101.000 |
| JEOPARDY | 123.000 |
| JOE MONTANA FOOTBALL II | 52.000 |
| JORDAN vs BIRD | 58.000 |
| JUNGLE STRIKE | TEL. |
| KICK BOXING | 118.000 |
| KICK OFF | 132.000 |
| KING OF THE MONSTER | 115.000 |
| KING SAALMON - FISHING GAME | 118.000 |
| LANDSTALKER | TEL. |
| LEADERBOARD GOLF | 103;000 |
| LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA | 97.000 |
| LOTUS TURBO CHALLENGER | 101.000 |
| M. ALI BOXING '93 | 118.000 |
| MARIO LEMIEUX HOCKEY | 73.000 |
| MAZINGA ROBOT - MAGIC SAGA | 112.000 |
| MEGA PANEL - TETRIS | 43.000 |
| MEGALOMANIA | 123.000 |
| MICRO MACHINE - SPEED WAY | 103.000 |
| MIG 29 FULCRUM | TEL. |
| MONOPOLI | 118.000 |
| MOONWOLKER | 73.000 |
| MORTAL KOMBAT | 159.900 |
| NBA ALLSTAR CHALLENGE - BASKET | 97.000 |
| NHLPA HOCKEY '93 | 118.000 |
| NINJA TURTLES | 103.000 |
| OUT OF THIS WORLD-ANOTHER WORLD | 118.000 |
| OUTLANDER | 103.000 |
| OUTRUN 2091 - AUTO | 118.000 |
| PGA TOUR GOLF 2 | 118.000 |
| POWER MONGER | 88.000 |
| PRO-STRIKER SOCCER '93 | 118.000 |
| PRO-STRIKER SOCCER '93 INT.4 JOY. | 73.000 |
| PUGSY | TEL. |
| RACE DRIVING | TEL. |
| RBI '93 BASEBALL | 110.000 |
| RISKI WOOD | 112.000 |
| ROAD RUSH - MOTO | 52.000 |
| ROAD RUSH II | 103.000 |
| ROCKET KNIGHT ADV. | TEL. |
| ROGERS C. BASEBALL | 103.000 |
| SAINT SWORD | 58.000 |
| SD VALIS | 52.000 |
| SENNA - SUPER MONACO GP II | 82.000 |
| SHIKINJO - SHANGAI | 73.000 |
| SHINING FORCE | TEL. |
| SIDE POCKET - BIGLIARDO | 110.000 |
| SIMPSONS: BART'S NIGHTMARE | 129.900 |
| SLOT MACHINE - PUYO PUYO | 122.000 |
| SNOW BROTHER | 132.000 |
| SONIC 2 | 80.000 |
| SPEEDBALL 2 | 110.000 |
| SPLATTERHOUSE 3 | 118.000 |
| STREET FIGHTER 2 | TEL. |
| STREET OF RAGE - BARE KNUCKLE. | 67.000 |
| STREET OF RAGE 2 | 122.000 |
| STRIDER II | 122.000 |
| SUMMER CHALLENGE | 108.000 |
| SUMMER CHALLENGE - OLIMPIADI | 103.000 |
| SUNSET RIDER | 116.000 |
| SUPER KICK OFF | TEL. |
| SUPER OFF ROAD | 108.000 |
| SUPER SMASH TV | 58.000 |
| SUPER WWF WRESTLINGMANIA | 95.000 |
| SUPERMAN | 103.000 |
| T2 - TERMINATOR 2 ARCADE GAME. | 103.000 |
| TALE SPIN | 95.000 |
| TAZMANIA | 107.000 |
| TEAM USA BASKETBALL | 97.000 |
| TECMO WORLD CUP '93 - CALCIO | 103.000 |
| THUNDERFORCE III | 58.000 |
| THUNDERFORCE IV | 122.000 |
| TINY TOONS (CARTOON) | 112.000 |
| TOP PRO GOLF | 58.000 |
| TRASIA | 88.000 |
| TURBO OUTRUN | 73.000 |
| TURTLES | 132.000 |
| TWINKI TALE | 58.000 |
| TYRANTS - MEGALOMANIA | 118.000 |
| ULTIMATE SOCCER | TEL. |
| ULTRAMAN | TEL. |
| UNIVERSAL SOLDIER | 108.000 |
| WARSPEED | 108.000 |
| WORLD CUP SOCCER | TEL. |
| WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO & | 103.000 |
| WORLD TROPHY SOCCER | 129.000 |
| X-MEN | 118.000 |

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

IMMAGINE: G. PEZZOLATO

**ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO**

**TELEFONO**
011/30.90.202
011/30.81.352

**FAX**
011/30.81.352

**POSTA** - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

**MAILBOX**
**VIDEOTEL**
211503732

**ORDINARE È FACILE**

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

**INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE**

**TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA - 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI**

**TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO**

| TITOLO PROGRAMMA | CONSOLE | PREZZO | COGNOME E NOME |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | INDIRIZZO E N.° CIVICO |
| | | | |
| | | | CAP. CITTÀ E PROVINCIA |
| | | | |
| | | | PREFISSO E TELEFONO |
| | | | |
| | | | FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE) |
| ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO | | L.........7.000 | |
| ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE | | L.......13.000 | ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO |
| PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI | TOT | L.................. | ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE |
| | | | ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100 |
| CO I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO | | | ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER |

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA CASTELGOMBERTO 153 - 10137 TORINO

# IN QUESTO NUMERO


ANTEPRIMANIA 6

MADE IN JAPAN 24

AMERICANICAMENTE 29

NINTENDO NEWS 31

SEGA CITY 33

RECENSIONI 35

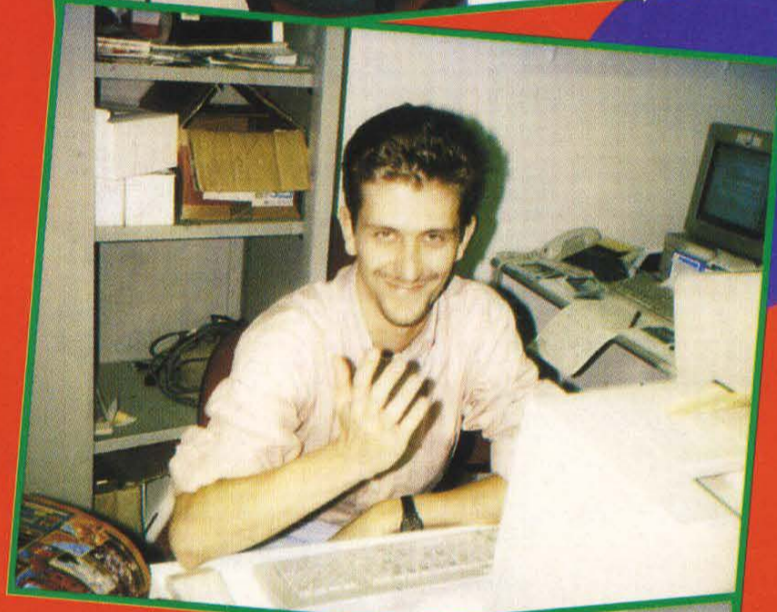
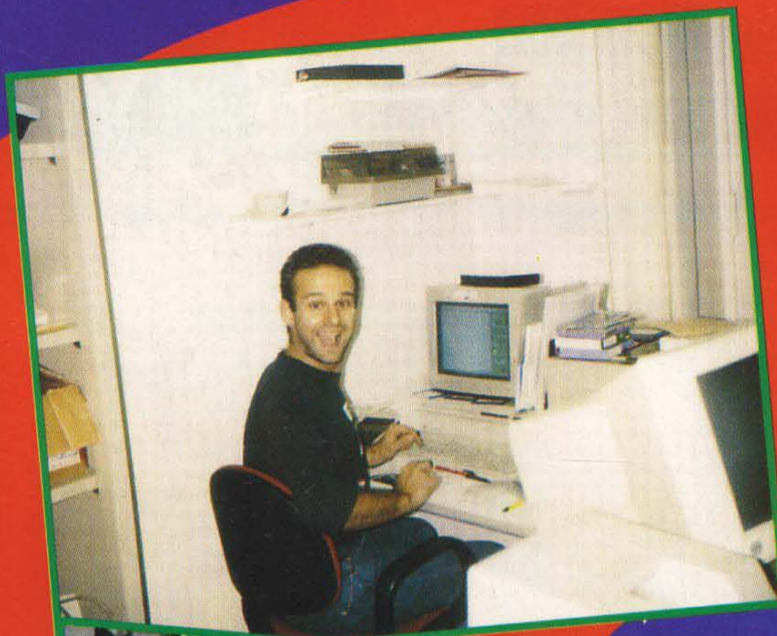
PREVIEW 123

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 126

ROGUE'N'ROLE 130

CONTROL YOUR CONSOLE 134

CONSOLIAMOCI 137

BOVAS' HARD CAFE' 140


## GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

**Arcade** • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

**Background** • Il fondale di ogni gioco.

**Blastare** • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

**Coin-op** • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

**Parallasse, Parallattico** • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

**Scrolling** • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

**Sprite** • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

**Stage** • E' sinonimo di "livello".

**Tie-in** • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

**Vettoriale** • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.


**Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Marco Auletta * Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giovanni Papandrea, Marco Auletta, Maria Vilardo, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e**

# 8-16-32... CONOSCETE LE TABELLINE?

Mi sembra di tornare a scuola, alle elementari, quando la maestra chiedeva di conoscere a memoria le tabelline. Oggi come oggi non so se si ripete la stessa cosa, visto che i nuovi metodi di insegnamento lasciano molto spazio alla "libertà" degli scolaretti, ma vostro malgrado la tabellina dell'otto la dovrete per forza di cose imparare a memoria, perché è l'unica tabellina che segna il vostro tempo, la vostra "era".
Quando avevo diciotto anni io, si stentava a parlare di personal computer... figuratevi quindi come poteva essere improbabile parlare di 8 bit!
Poi ci fu l'avvento di Amiga e di Atari ST e si cominciò a parlare di 16 bit: il nostro caro otto era già stato moltiplicato per due!
Ecco che si fanno strada le console a 16 bit: più belle, più ricche... e più costose. Ma certamente più efficaci dal punto di vista grafico e sonoro. Sono passati intanto quasi dieci anni.
E adesso? Adesso il nostro caro 8 bit si è già visto moltiplicato per quattro, trasformandosi in 32.
Mi chiedo a questo punto se dovranno passare più o meno altri dieci anni per vedere affiorare le console a 64 bit: ma noi siamo gente paziente e attendiamo con calma... intanto però siamo qui ad ammirare le prodezze di 32 bit dalla grafica veloce e sensazionale: a voi quindi il compito di giudicare.
Buona moltiplicazione...

**Stefano Gallarini**

P.S. Giocate con noi allo SMAU: ci vediamo al padiglione 20 dal 30/9 al 5/10 (entrata gratuita).

Si ringraziano Joystick Fun, Console Generation per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

## INDICE RECENSIONI


**GAME BOY**

65 BART VS THE JUGGERNAUTS
101 TOP RANKING TENNIS

**GAME GEAR**

45 DOUBLE DRAGON
73 TALESPIN

**MASTER SYSTEM**

66 SONIC 3

**MEGA CD**

81 AFTERBURNER III
125 BATMAN RETURNS - PREVIEW

**MEGA DRIVE**

123 ASTERIX - PREVIEW
118 BLASTER MASTER II
89 BUBSY
112 GADGET TWINS
53 JUNGLE STRIKE
106 MICROMACHINES
60 POPULOUS II
82 ROCKET KNIGHT ADVENTURES
98 SUMMER CHALLENGE
36 SUPER SHINOBI II
92 TECHNOCLASH

**NEO GEO**

76 3 COUNT BOUT

**NES**

57 ALFRED CHICKEN
41 TROLLS IN CRAZYLAND

**SUPER NINTENDO**

70 ASTERIX
120 CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS
47 CHAMPIONSHIP POOL
54 CONGO'S CAPER
94 DUNGEON MASTER
105 OUT TO LUNCH
87 SUPER ADVENTURE ISLAND
108 SUPER JAMES POND
63 SUPER STRIKE GUNNER
115 WING COMMANDER THE SECRET MISSIONS
42 WORLD HEROES


Alessandra Gandolfi * Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

# ANTEPRIMANIA

**Questo mese le news hanno un formato anomalo: in occasione dell'ECTS abbiamo riservato lo spazio in Anteprimania, in modo da poter mantenere tutte le novità londinesi assieme. Le altre rubriche ci sono ancora, ma sono tutte ridotte all'osso (tranne Made in Japan, leggete e scoprirete il perché), con notizie che non arrivavano dall'attesissima fiera d'oltremanica. Buona lettura (anche a nome di VF, che è poi quello che le scrive...), ma prima un piccolo pezzo su Londra di MA.**

**Alex**

A - La consueta panoramica della fiera...
B - Il sottoscritto in compagnia dell'idraulico più famoso del mondo...
C - Il "pupazzone" più fuori: Alfred Chicken.

D - Sparkster...
E - Uno dei lottatori di Clayfighter.
F - Gruppo di famiglia: Zool con consorte & cane a due teste.

G - Un altro pupazzone, di un gioco che non conoscete.

**STREET FIGHTER II SU MEGADRIVE!**

## TUTTI A LONDRA! Anzi, no, solo io.

Come i più informati tra voi certo sapranno, questo settembre dal 5 al 7 si è svolta l'edizione autunnale dell'ECTS, che sta per European Computer Trade Show, la manifestazione (europea) più importante per quanto riguarda i videogiochi e tutto ciò che li riguarda da vicino. Ancora una volta, Consolemania era là in prima linea, a beccarsi tutte le pallott... erm, i press pack, le foto, le magliette e le spille che venivano rifilati ai poveri incauti abbastanza coraggiosi da avvicinarsi agli stand e provare i vari giochi, senza contare quando poi dovevamo pure a stare ad ascoltare i PR (nel caso qualcuno di questi sappia leggere l'italiano, eilà! Stavo solo scherzando). Tra le pagine delle news troverete tutto quello che c'è da sapere a proposito dei prodotti presentati, nel frattempo eccovi un breve scorcio di tutto quello che ci siamo trovati davanti...

ECTS news

## KONAMI

E' finalmente arrivata l'ondata di giochi Konami di cui andavamo parlando da qualche tempo. A dire il vero sono arrivati in Europa (per la quale le uscite previste per i giochi vanno da ottobre a novembre), ma vista la qualità dei giochi c'è una discreta possibilità di vederli presto anche in Italia. C'è anzitutto il fantastico Rocket Knight Adventures recensito dal sottoscritto su questo stesso numero, poi quel fantomatico Zombies sviluppato originariamente dalla Lucasarts con il titolo Monsters, il picchiaduro delle Turtles e finalmente il grande classico Konami Castlevania su Megadrive, di cui potete leggere qui intorno.
Di nuovo c'è poi LETHAL ENFORCERS per Mega CD. Il supporto CD era prevedibile, visto che si tratta della conversione di un coin op (non troppo) noto: si tratta di uno di quei giochi con pistola acclusa in cui bisogna sparare (sullo schermo) ai cattivi risparmiando i buoni. Il gioco è pieno di scenari digitalizzati che comprendono banche, strade, etc da cui spuntano con crescente frequenza banditi armati di pistola (e, talvolta, di ostaggi), ninja, poliziotti e semplici passanti. Oltre alle classiche sequenze su scenari fissi (quelli di Lethal Enforcers a dire il vero scrollano lentamente) comprende anche una sequenza di inseguimento automobilistico in cui i bersagli in movimento sono più in movimento del solito.
Il Mega CD sembra garantire memoria a sufficienza per una grande fedeltà all'originale da bar,

## ZOMBIES

Nato come Monsters alla Lucasarts e passato alla Konami con il titolo Zombies ate my Neighbour (Trad. Gli Zombie mi hanno mangiato i vicini di casa), è finalmente arrivato anche dalle nostre parti con il (più semplice) titolo Zombies. Si tratta di un gioco dall'aspetto originale, uno shoot 'em up (o è un arcade adventure, beh, insomma, si va in giro e si spara ma non solo) che ricorda vagamente (almeno nella visuale) Smash TV, anche se questo Zombies è decisamente più ricco graficamente, complesso e articolato.

Della trama si sa davvero poco: si tratta di vagare nei dintorni della propria città nel tentativo di salvare i propri compaesani da una invasione di Zombie degni di un film di fantascienza di serie C. I dintorni sono già stati in gran parte infestati, vi troverete a affrontare quindi strani insegnanti (ah, vedo dal vostro sorriso che sono riuscito a suscitare il vostro interesse), strani giocatori di football, Cheerleaders, etc. equipaggiati con originali armamenti come lattine esplosive e tutto quanto di utile possiate trovare nelle vostre peregrinazioni.
Definire il gioco bizzarro è dire poco: è ispirato in maniera molto divertente a film horror di serie B (cruento ma non troppo) e i suoi 55 livelli sono pieni di buffe creature e di citazioni da film come Jason impazziti armati di motosega, vampiri, mummie, etc, come si può anche capire dai nomi di alcuni livelli che suonano più o meno come Balla coi lupi mannari, I mostri della Laguna Blu, etc.
Sembra davvero divertente e ben realizzato (del resto su un binomio come quello Lucasarts-Konami non si può dubitare) e sarà disponibile sia per MD che Super Nintendo.

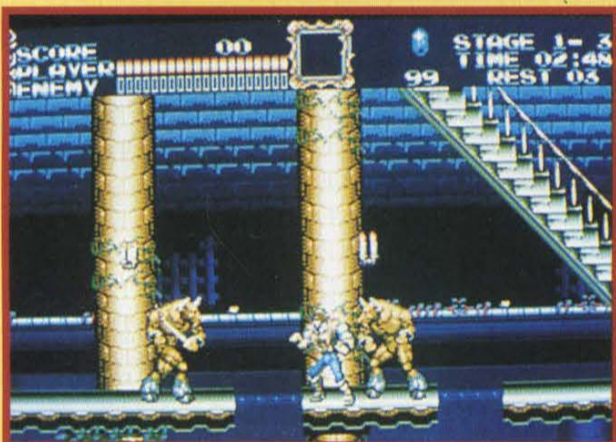
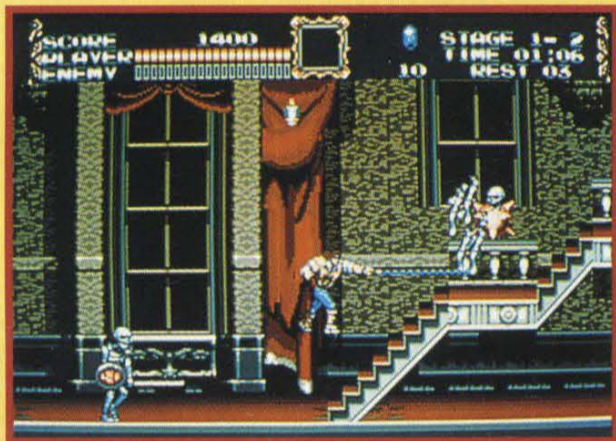
## TMHT - TF

Il titolo intero (ridotto per non fare impazzire il nostro povero grafico) è Teenage Mutant Hero Turtles - TOURNAMENT FIGHTERS e vi avevamo già accennato brevemente qualche numero addietro. Non si tratta del solito seguito dei numerosi episodi delle Turtles apparsi in diversi formati, ma di un gioco tutto nuovo. Beh, non proprio nuovo, visto che si tratta dell'ingresso della Konami nell'affollatissima pattuglia dei giochi alla Street Fighter II.
Il gioco uscirà nelle versioni Super Nintendo e Megadrive, che differiranno leggermente tra loro. Nella prima abbiamo il classico torneo tra tartarughe con duelli al meglio di tre incontri, mentre un poco più varia è la versione Megadrive con diversi scenari a seconda della tartaruga scelta.
Il gioco è decisamente da tenere d'occhio: sembra ben realizzato, le Turtles sembrano essere tornate un po' più cattive ed è moderatamente originale con le diverse armi a disposizione dei contendenti.

## CASTLEVANIA: THE NEW GENERATION

Il gioco è uno dei cavalli di battaglia storici della Konami, ma anche della Nintendo: il Castlevania originale è stato il mio platform preferito su NES ed è tutt'ora uno dei migliori per quella console (dal 1987, come riferisce il press pack, ha venduto quasi quattro milioni di copie in diversi formati e versioni), e ha riscosso un ottimo successo anche nel passaggio su Super NES.

Si tratta di un classicissimo platform che vi vede alla caccia di vampiri e altre creature delle tenebre (se proprio vi servono ulteriori informazioni riguardo a vampiri & co andatevi a leggere la recensione del notevole Vampiri in Rogue 'n' Role); per la sua apparizione su Megadrive il gioco è stato ampiamente riveduto: adesso è possibile scegliere, oltre al classico ammazza-vampiri armato di frusta (lo so che non ha senso andare a caccia di vampiri armati di frusta, ma il gioco originale era così, la frusta comunque si trasformava, con il proseguire del gioco, in una mazza ferrata) e vari altri power-up sparsi per la via, è possibile scegliere un altro personaggio con differenti armi e caratteristiche.

Per inserire un poco più di varietà nel gioco e un minimo di elementi d'avventura, la mappa è dotata di diverse intersezioni che vi lasceranno la libertà di decidere in quale sezioni spostarvi.

Per questo ennesimo episodio della lotta del nostro eroe è cambiato l'antagonista: si tratta adesso della "contessa", una vampiressa. Per arrivare a lei dovrete comunque affrontare una quantità di altri mostriciattoli prima, in periodi storici che vanno dal medio evo ai giorni nostri e attraverso scenari che comprendono il classico castello di Dracula con scale e via dicendo, ma ci si sposta dalla Transilvania, alle Alpi, ecc fino a raggiungere Londra.

SNES

Game Gear

Master Sytstem

grazie anche all'opzione per due giocatori che sarà garantita anche nella versione casalinga. Stranamente il titolo non sembra proprio avere intenzione di sfruttare il Menacer, fucilone ufficiale Sega, a favore di una pistola che verrà allegata al gioco stesso.

## COOL VIRGIN

Ha finalmente fatto la sua apparizione la versione Super Nintendo di COOL SPOT (anche se per la sua uscita dovrete attendere Natale) che frequentava le redazioni sotto forma di press release ormai da tempo e più precisamente da quando, svariati mesetti addietro, è uscita la versione Megadrive. La versione Sega,

## THE JUNGLE BOOK

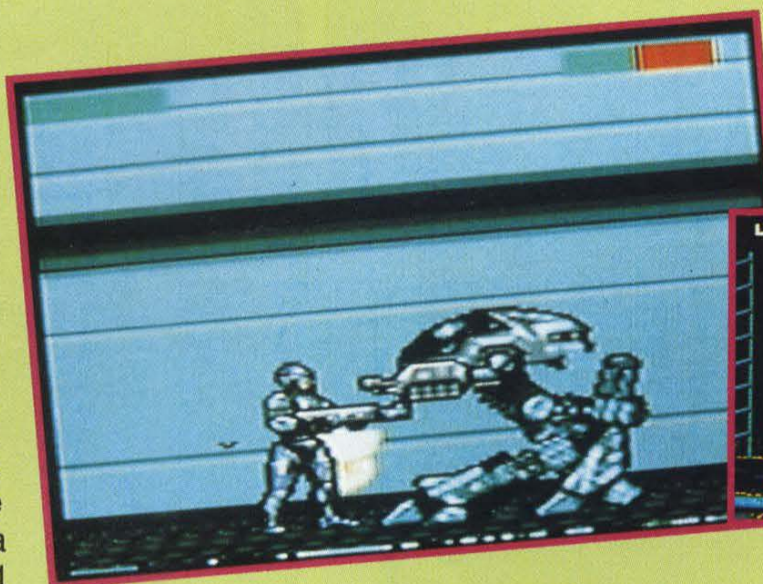
Anche voci riguardo a Jungle Book circolano ormai da un pochetto, ma il gioco era stato "spostato" per fare spazio al più ambizioso progetto Aladdin di cui abbiamo parlato un paio di numeri fa (ancora nessuna traccia del gioco definitivo all'ECTS comunque). Trattasi di tie-in dal famoso cartone animato Disney "Il libro della Giungla", che comprende, come potete ben immaginare, tutti i protagonisti del film. C'è naturalmente Mowgli, che tenta di tornare al villaggio attraversando i 12 livelli (oltre a un numero non meglio specificato di aree segrete e giochini bonus da scoprire). I livelli comprendono la foresta con tanto di liane e scimmiette lancia-banane, la pattuglia di elefanti e il fiume con il suo bel corredo di alligatori, piranha (Pygocentrus Piraya, Serrasalmus Nattereri e Serrasalmus Rhombeus, se vogliamo proprio essere precisi... NdAlex)(non fateci caso, è un maniaco NdVF), tartarughe e massi cadenti. Ma ci sono anche i villaggi di scimmie con il loro re Louie, l'orso Baloo, la tigre Shere Khan e ancora tanti altri da cui ci si potrà difendere con banane boomerang (la forma ricurva, dopo tutto, è quella: provateci la prossima volta)(non fateci caso, è un maniaco NdAlex) e una cerbottana caricata a noccioline.

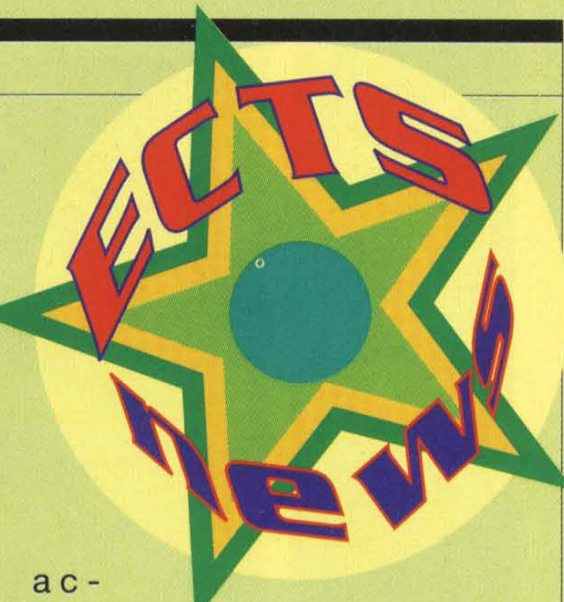
Game Gear

Master Sytstem

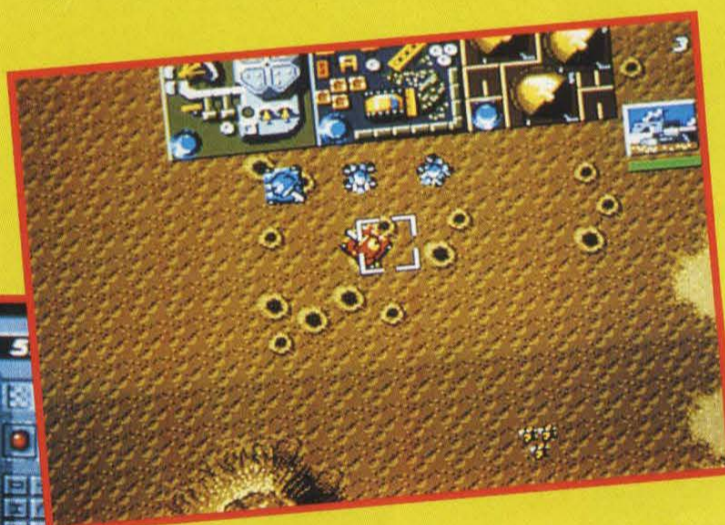
Il gioco può contare, oltre che sulla qualità ormai standard dei platform Virgin, su un nuovo metodo di visualizzazione che consente due piani di profondità ai fondali, vedremo se sarà sufficiente a portare aria nuova in un genere che la stessa Virgin sta aiutando a inflazionare; il gioco dovrebbe uscire su tutti i formati Nintendo (Gameboy compreso) e Sega tra un bel po', a primavera.

Game Gear

Mega Drive

ricorderete, è stato un meritato successo per la qualità grafica e le animazioni veramente perfette dei personaggi, e non c'è da dubitare che la versione SNES riscuoterà lo stesso successo: è estremamente vicina alla precedente, con i suoi 11 livelli (più i sei livelli bonus) e i 250 frame di animazioni per il personaggio principale. Da segnalare anche l'uscita delle versioni Game Gear e Master System: il gioco è un poco più povero graficamente e di livelli (solo 8) ma alla Virgin garantiscono la presenza di tutte quei personaggi e quelle simpatiche animazioni presenti su MD; farà la sua apparizione anche lui verso Natale.

Tra gli altri prodotti di cui avevamo già parlato c'è poi la versione Mega CD di TERMINATOR (novembre) che riprende e modifica quella Megadrive con l'aggiunta di diversi nuovi livelli, diversi avversari (più grossi, suggeriscono alla Virgin), più armamenti oltre alle prevedibili musiche CD e a sequenze animate tratte dal film. C'è poi ROBOCOP vs TERMINATOR per Mega CD (primi mesi del '94), Megadrive e Master System/Game Gear (natale); la conversione su MD di LOST VIKINGS, l'interessante puzzle-action game già visto su SNES dalla Interplay, e ANOTHER WORLD I & II per Mega CD (primi mesi del '94): si tratta della stessa versio-

## DUNE II BATTLE FOR ARRAKIS

E' probabilmente uno dei giochi di maggior successo tra i recenti prodotti Virgin su computer, parto degli ormai celebri Westwood, e adattissimo a una conversione su console (Megadrive nei primi mesi del '94, per la precisione, per ora nulla si sa di versioni SNES) nonostante si tratti di un wargame strategico. Come avrete capito, il gioco non ha proprio nulla a che fare con il precedente Dune (che è un'avventura anch'essa in uscita, questa volta su Mega CD) se non lo scenario: il Pianeta Arrakis, altresì conosciuto come Dune, fonte unica della preziosissima "Spezia" in grado di garantire a chi la controlla il potere sullo stesso imperatore e, quindi, sull'universo.

In Dune II potete assumere il comando di una delle tre Case che si contendono il dominio sul pianeta, Atreides, Harkonnen e Ordos, e, su diversi scenari di difficoltà crescente, tentare di impiantare in diverse zone del pianeta basi per l'estrazione della spezia spazzando via da quella zona le forze nemiche. Per far ciò disporrete di raffinerie ed estrattori di Spezia che vi verrà immediatamente convertita in crediti da potrete utilizzare per la costruzione di altre strutture, come Silos per il deposito della Spezia, basi radar, aeroporti, stazioni di energia, hangar per le riparazioni di veicoli oltre, naturalmente, a caserme e fabbriche di mezzi da combattimento. Si, perché oltre a gestire le risorse della vostra base (un po' alla Sim City molto semplificato), dovete mandare i mezzi di combattimento prodotti alla scoperta dei territori circostanti e all'assalto delle basi nemiche, e il tutto rigorosamente in tempo reale. La varietà di mezzi (si va dalle semplici milizie ai carri armati, ai lanciamissili, fino agli apocalittici Devastator) e di costruzioni, la semplicità di utilizzo e l'ottimo bilanciamento ne hanno fatto un successone su computer e, vista la relativa semplicità tecnica del gioco, non c'è motivo per cui tale successo non possa essere replicato su Megadrive.

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

# VIDEOGAMES

SPIDER MAN II

L'UOMO RAGNO

MASTER SYSTEM

LE AVVENTURE DEI PERSONAGGI PIU' FAMOSI

DEL MONDO CINEMATOGRAFICO

SI SONO FATTE IN 4

PER COMPARIRE SULLA TUA

CONSOLE SEGA PREFERITA.

"LEADER distribuisce in esclusiva prodotti originali, con l'assistenza e la garanzia totale".

# ANTEPRIMANIA

## DRAGON

Ebbene sì, per tutti i fan dell'intramontabile mito di Bruce Lee sarà una gioia sapere della conversione su Super NES e Megadrive del film ispirato alla vita del più celebre maestro di arti marziali dei nostri tempi. In questo modo la Virgin riesce a prendere due piccioni con una fava: sfrutta la licenza di un film e di un nome di grande risonanza e contemporaneamente fa anche lei il suo ingresso tra i picchiaduro su console. L'unico particolare è che il genere è fin troppo inflazionato e con il predominio della Capcom sarà davvero difficile riuscire a realizzare qualcosa di veramente competitivo. Da parte sua la Virgin ha messo al lavoro fior di programmatori come Ronald Pieket-Weesrik (con alle sue spalle l'esperienza della serie Silkworm) e Dave Chapman, John Palmer (Addams II) e Kevin Oxland (Hook), mentre per le musiche, che comprenderanno effetti digitalizzati direttamente dai film di Bruce Lee, è stato messo all'opera Allister Brimble che ha collaborato a diversi progetti del Team 17. La Virgin va particolarmente fiera della velocità del suo gioco (sostiene di essere stata addirittura costretta a rallentarlo, chissà se ne faranno una versione Turbo) e dell'intelligenza dei 12 avversari che comprenderanno naturalmente personaggi del film come i Sun Brothers, Oriental Fan Fighter e lo stesso fantasma che perseguitava prima il padre di Bruce Lee e poi il dragone stesso (se volete saperne di più andate a vedervi il film). L'occasione è davvero ghiotta, speriamo che venga ben sfruttata; tutto quello che si sa fino a ora fa ben sperare, sto parlando delle trentasei mosse che Bruce dovrebbe avere e soprattutto della possibilità di giocare in tre contemporaneamente (1 player vs 2 computer o 2 player vs 1 computer) come nell'indimenticato e indimenticabile International Karate +.

ne uscita per Megadrive a cui sono stati aggiunti svariati livelli originali che costituiscono AW II. YOUNG MERLIN è il secondo gioco sviluppato dalla Westwood (quelli di Dune II) per

la Virgin, questa volta in ambientazione fantasy (con la quale hanno una discreta esperienza... mai sentito parlare di Eye of the Beholder I e II?) e segue le vicende di un giovane mago misteriosamente approdato in lande magiche quanto sconosciute e (in gran parte) ostili. Si tratta di un arcade adventure in cui l'accento è posto sul lato avventuroso; graficamente non è davvero impressionante, ma promette enigmi e luoghi da esplorare in quantità, e poi sulla Westwood si può sempre (spero) fare affidamento. Di nuovissimo c'è invece FIRE AND ICE, stranamente solo per MS & GG (primi mesi del '94), sintomo di una prossima fine del Megadrive a favore del Master System? Il gioco comunque è un ottimo platform, anch'esso con trascorsi di successo su Amiga, che può contare su un papà d'eccezione, quel vecchio volpone di Andrew "Paradroid e un sacco d'altra roba" Braybrook. Alla guida di Cool Coyote dovete superare 7 mondi (30 locazioni in totale) in uno stile molto tenero e simpatico che ne ha decretato il successo su computer.

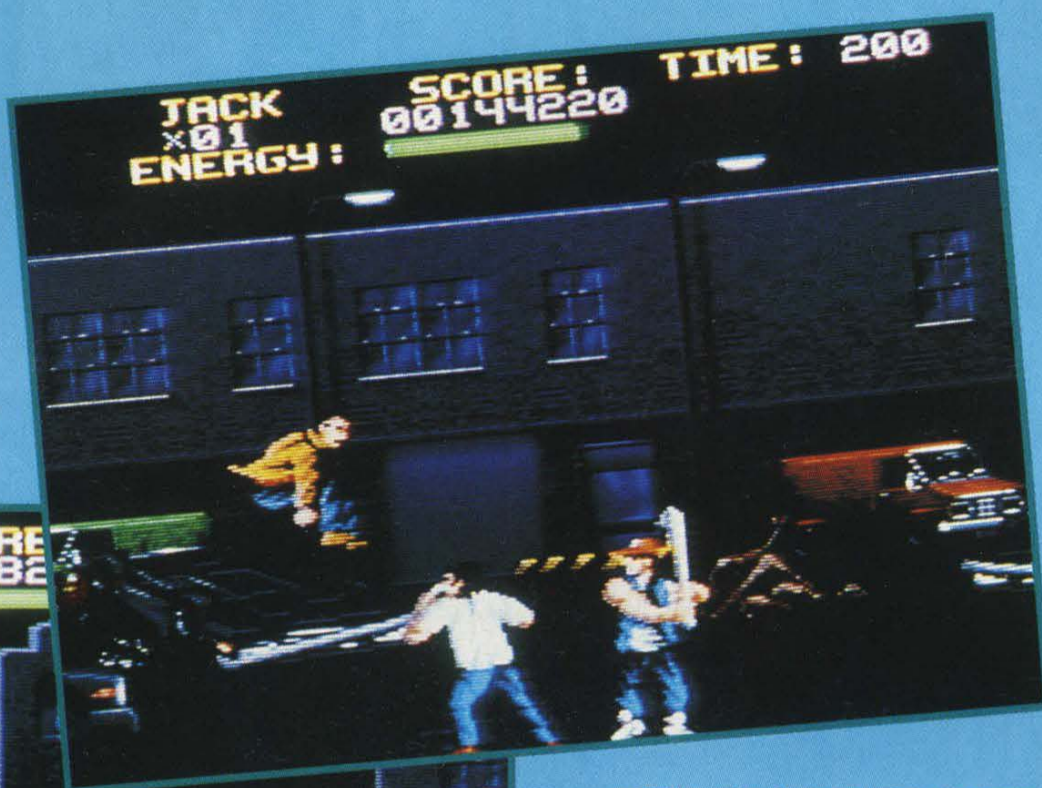
## SONY

Togliamoci subito il problema delle date: per tutti i prodotti Sony di cui si parla in queste pagine le date d'uscita sono previste per i mesi di novembre e di-

cembre (con licenza di ritardo, ovviamente, ma dovreste esserci ormai abituati). Sono previste le versioni SNES e Gameboy di CHUCK ROCK (il platform preistorico della Core, un po' in ritardo visto che per MD ne sta già per uscire il seguito), la versione SNES di FLASHBACK (del gioco abbiamo già abbondantemente parlato, tutto quello che resta da vedere è la qualità, in una prossima recensione), HOOK per MS, SNES, NES e Gameboy (anch'esso un po' in ritardo: l'omonimo film è fuori programmazione da tempo), DRACULA (idem come sopra) per qualsiasi macchina, CLIFFHANGER (visto lo scorso numero) passato dagli schermi del cinema a quelli delle console (tutte) e l'originale arcade adventure EQUINOX per SNES.
Tra le novità ci sono poi l'inevitabile

Last Action Hero, SKY BLAZER (un arcade adventure di cui, per ora, non sono disponibili foto, ma so-

## LAST ACTION HERO

Altra licenza, altro gioco per SNES, NES, GB, MD, MS e GG, questa volta ispirato al secondo successone annunciato della stagione cinematografica.
Da un film del genere era inevitabile che venisse tratto un picchiaduro, speriamo solo che ne abbia preso non solo la trama per i livelli ma anche un minimo di spirito da fumettone esagerato a favore di maggiori originalità e divertimento. Alla Sony garantiscono che, nei 5 livelli del gioco, si eviteranno pallottole e macelleranno macchine proprio come Schwarzenegger fa nel film, e che l'interazione con i personaggi del gioco e le decisioni che prenderete avranno influenza sulle sorti dell'avventura; vedremo a novembre.

prattutto SENSIBLE SOCCER. Se lo conoscete già dalle precedenti versioni su computer il gioco non necessita di presentazioni: si tratta della simulazione calcistica che contende a Kick Off la palma di migliore gioco nel genere. Tra le opzioni di questa versione ricordiamo il famoso after-touch per un migliore controllo di palla, falli e ammonizioni, sostituzioni dalla panchina, condizioni meteorologiche oltre a tutte quelle opzioni che consentono di decidere giocatori, tattiche e tipo di competizione tra campionato, etc.
Una segnalazione d'obbligo è anche quella di GEAR WORKS per Gameboy e Game Gear. Come mai d'obbligo? Semplice, si tratta, se non erro, del primo gioco italiano a fare la sua apparizione su console, nonostante il cambiamento di titolo si tratta di quel Clik Clak apparso diverso tempo addietro per opera della Idea. E' un puzzle game abbastanza originale: con a disposizione una serie di ingranaggi di varie misure e caratteristiche (ce ne sono alcuni che si muovono in un solo senso, altri che devono essere oliati in continuazione per restare in movimento) bisogna trasmettere il movimento di un ingranaggio da una parte all'altra dello schermo. Tra i nemici ci sono naturalmente il tempo ma anche una serie di mostriciattoli mangia-ingranaggi che potranno essere eliminati con pistole, bombe o cruentemente macinati dentro le vostre diaboliche costruzioni.

## ACTIVISION

Dunque, ricapitoliamo: di Alien vs Predator avevamo già parlato dei nuovi livelli e delle modifiche apportate per la versione europea (c'è solo da aggiungere che ne uscirà anche una versione Gameboy), di Biometal avevamo detto delle musiche techno aggiunte dalla Activision, mentre MECHWARRIOR è stato già tradotto in italiano dalla Nintendo e dovrebbe essere in distribuzione tra breve e PITFALL SNES non farà la sua comparsa prima della prossima estate. Cosa resta? Semplice, X-KALIBER 2097 per SNES a marzo '94, l'ultimo hack 'n' slash della casa americana. Si, perché nonostante il titolo del gioco faccia pensare a un calibro di tipo fucile (a me ricordava un certo Arturo... NdAlex), X-Kaliber è il nome di una spada utilizzata dall'eroe di turno per passare da parte a parte mutanti & co attraverso i 21 livelli di un'improbabile New York. Da segnalare anche la colonna sonora interamente te-

## ABRUZZO:

AVEZZANO (AQ) - ESSEBI PRIMI SOGNI Via Dei Fiori 30
PESCARA - DI MATTEO FRANCESCO Piazza Della Rinascita 23
PESCARA - ELETTRONICA ABRUZZESE Via L'Aquila 31/33
PESCARA - FERRI Via Tiburtina 91
TERAMO - TOYS Via Carlo Forti

## CAMPANIA:

AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Caivano
BENEVENTO - BUSINESS COMPUTER Corso Dante 43
CASAPULLA (CE) - GIOCOMANIA Via Nazionale Appia 96/98
CAVA DEI TIRRENI (SA) - CAVEX via XXV Luglio 146
MATERDOMINI (AV) - MALANGA GERARDO Via Duomo 104
MUGNANO (NA) - TRONY c/o C. Commerciale Mugnano
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - GIOCA MONDO S. Cosimo Fuori Porta Nolana 44
NAPOLI - LEONETTI CIRO Via Roma 350/351
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
NAPOLI - TROISE MARIO Via M. Piscicelli 11/25
NOCERA INF. (SA) - GBL Via Martinez Y Carrera 100
NOCERA INF.(SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via Atzori 121
NOLA (NA) - MAZZARELLA ANGELO c/o CIS (Isola 6, Blocco 2)
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
ZONA SOCCAVO (NA) - VESPOLI ANTONIO Via Epomeo 210/212

## EMILIA ROMAGNA:

BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
FIORENZUOLA D'ADDA (PC) - M.A.R.R. Via J. F. Kennedy 2/4
FORLI' - TUTTO PER IL BIMBO Via G. Regnoli 15
MODENA - ORSA MAGGIORE Viale D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"
PARMA - DISNEYLAND Via M. D'Azeglio 23
PIACENZA - TRONY Via XX Settembre 67/69
REGGIO EMILIA - BAJALAND Via Sforza 7
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - FOLLETTI E FATE Corso Italia 46-48

## FRIULI:

TRIESTE - CON.GIO.CART Via Flavia 24-Via Giulia 7-Via Limitanea 2
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

## LAZIO:

CIVITAVECCHIA (RM)-L'ANGOLO DEL COMPUTER Via Case Nuove 3
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - COMPUTER SHOP c/o Mercatone Zeta
RIETI - MINIMONDO Piazza Cavour 1
ROMA - BABY CENTER Via Ugo Ojetti 247
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - CIMINI Via Prenestina 421/A
ROMA - GALLERIA TUSCOLANA Via Quintilio Varo 15/19
ROMA - GI.GI. WATCH ELETTRONIC Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - GIO.I.A. Via Trionfale 122
ROMA - GIORNI GIOCATTOLI Via Marcantonio Colonna 34
ROMA - IL MONDO DEI BAMBINI Viale Trastevere 237
ROMA - MESSAGGERIE MUSICALI Via Del Corso 122-123
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - ODIS Piazza Pontelungo 3 - S.M. Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni109/111
ROMA - RADIO VITTORIA Via L. Di Savoia 12
ROMA - STYL HOUSE 2000 Via P. Maffi 28-32
ROMA - SUPER GIOCATTOLI c/o C.C. Cinecittà II
ROMA - VALCIM c/o La Romanina Negozi Brummel Box 34
ROMA - VIDEO TAPE CENTER Via Tripolitana 191
RONCIGLIONE (VT) - GIOCHI E COMPUTER Corso Umberto I° 97
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VELLETRI (RM) - MASTROGIROLAMO Viale G. Oberdan 84
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza dei Caduti 12

## LIGURIA:

BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
BUSALLA (GE) - ANEDDA MAURO Via C. Navona 8/A
GENOVA - BABY LAND Via Colombo 58/R
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
GENOVA - LUCA Via Trento 85/Rosso
LA SPEZIA - COPPELLI LUCIANO & LUIGI Via Roma 20/22
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6

## LOMBARDIA:

ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - CALDARA ANGELO Viale Papa Giovanni 49
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO Via Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI Piazzale Gobbetti C. C. Lagorà
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COMO - MANTOVANI TRONIC'S via Caio Plinio 11
COMO - SCOTTI GIOCATTOLI Via B. Luini 5
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1(c/o Centro Comm. Rossi)
CREMONA - TRONY Via Verdi 2
GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer c/o Centro Commerciale 2
GAMABARA (MN) - FER-GIOCHI Via Marmirolo 8
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
MANTOVA - MEGABYTE 4 Via P.F. Calvi 95
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29 -Via Pitagora 4 -V.le Romolo 9
MILANO - JOYSTICK FUN Via Lorenteggio 38
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa Del Lino 2
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
ORZINUOVI (BS) - METALMARK Via Adua 36
PARABIAGO (MI) - DEMO GIOCATTOLI Largo S. Crispino 3
RHO (MI) - TRONY c/o C. Commerciale Rho Center
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
ROZZANO (MI) - TRONY c/o C. COMMERCIALE Il Fiordaliso
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - CERRI BATTISTA Piazza Perosi 10
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - FERRARI LUIGI Via M. Cabrini 44
SUZZARA (MN) - URKA Via Uccelli 2/A
TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - PENATI c/o Happening

## MARCHE:

CIVITANOVA MARCHE (MC) - BERDINI EZIO Via S. Pellico
FABRIANO (AN) - BARTOLOZZI Via Conce 16
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
MACERATA - TOM GIOCATTOLI Via F.lli Cioci 15

## MOLISE:

CAMPOBASSO - GIOCHIAMO Via Principe di Piemonte 14

## PIEMONTE:

ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - TOY SERVICE ASTI Piazza L. Da Vinci 25
BIELLA (VC) - CENTROGIOCHI Via Torino 66
CASALE MONFERRATO (AL) - RIPOSIO GIOCHI Via Roma 181 - Largo Lanza 9
CHIVASSO (TO) - HOBBY MARKET Via Po 2/C
COSSATO (VC) - CENTROGIOCHI Via Marconi 13
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
CUORGNE' (TO) - CERETTO & BERRA Via Torino 13
DOMODOSSOLA (NO) - BOLAMPERTI Via Giovanni XXIII 80
DUSINO S. MICHELE (AT) - GIOKATTOLO Corso Industria 30
IVREA (TO) - PAGLIUGHI Corso Vercelli 254
NOVARA - PENATI Via Mattei 29/31
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVAROLO CANAVESE (TO) - PLASTICASA Corso Torino 132
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
SETTIMO TORINESE (TO) - TRONY c/o C. Commerciale Panorama
SUSA (TO) - SAYN GIOCHI Via Roma 53/57
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/B
TORINO - DIDATTA GIOCHI Via Saluzzo 86/C
TORINO - PARADISO DEI BAMBINI Via A. Doria 8
TORINO - TOY SERVICE Via Perugia 31/32 - Via Tripoli 10/4
VERCELLI - STILE Via Marsala 25

## PUGLIA:

BARI - REGNO DEI BIMBI Via Einaudi 17
BARI - VIDEOCLUB Corso V. Emanuele 170
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
BARLETTA - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
LECCE - VIDEOMANIA Viale Università 61
GIOVINAZZO (BA) - CENTRO BIMBI D'AMATO ROSA Via Cattaro 3
MOLFETTA (BA) - PARCO BIMBI Via XX Settembre 20
PUTIGNANO (BA) - PIZZUTILO LORENZO Via G. Verdi 2
TRANI (BA) - ELETTRONICA 2000 Via Amedeo 57
TRIGGIANO (BA) - BABY PARK Circonvallazione Sud Km 810,200
VALENZANO (BA) - NASCE E GIOCA Via Boito 12 A/B

## REPUBBLICA DI SAN MARINO:

SERRAVALLE - ELECTRONICS Via V Febbraio

## SARDEGNA:

CAGLIARI - TRONY c/o C. Commerciale S. Gilla
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12

## SICILIA:

CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
MESSINA - PETER PAN Via XXVII Luglio 21
MISTERBIANCO (CT) - AMICO BABY S.S. 121 Al Km 4600
PALERMO - 2M Via Tommaso Natale 87/A
PALERMO - D'ALIA EUGENIO Via Emiro Giafar 36
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI Corso A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E

## TOSCANA:

AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via L. Marenzo 27/29
FIRENZE - PUNTO SOFT Via Torcicoda 1/R
FOLLONICA (GR ) -TOTO E TATA Via Colombo 4
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PISTOIA - TUTTO BIMBI Galleria Nazionale 43
PONTEDERA (PI) - GHERA Via S. Faustino 47
PRATO (FI) - CAPECCHI GIOCATTOLI Via L. Muzzi 52
PRATO (FI) - TRONY Via G. Garibaldi 52

## UMBRIA:

BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
CITTA' DI CASTELLO (PG) - LIBRERIA D. MAESTRO Via Florido 16
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
GUBBIO (PG) - MARIANI MARCELLO Viale della Vittorina
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta

## VENETO:

BUSSOLENGO (VR) - TRONY Via Del Lavoro 43
CASTELFRANCO VENETO (TV) - COMPUTER SHOP c/o C.C. I Giardini del sole - Via dei Carpani
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Europa 2 S.S. 53
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MARGHERA (VE) - SME Via Orsalo 5
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE Piazza G. Marconi 14
PADOVA - CAV. FERRUCCIO TESTI Via Santa Lucia 13/23
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO Via Venezia 61

**IN QUESTI NEGOZI L'INTERO ASSORTIMENTO E LA QUALITA' LEADER SONO GARANTITI!**

# ANTEPRIMANIA

chno (ormai alla Activision si sono lanciati) realizzata dagli apparentemente famosissimi (ma a me sconosciuti, e non me ne vergogno per niente) Psychosonik. Occorre anche specificare che le foto che (probabilmente) vedete su queste pagine sono state passate tramite PC e potrebbero aver perso un pochino in qualità, non lasciatevi impressionare dal loro aspetto pixelloso.

## OCEAN

Qualcosa si muove di nuovo alla Ocean, e qualcosa di molto grosso, della stazza di un dino-

sauro. Questo stesso mese dovrebbe essere infatti terminata anche la versione SNES, NES e Gameboy di JURASSIC PARK. Il gioco si differenzia non poco dalla controparte Megadrive, si svolge infatti su due piani, uno di esplorazione esterna, sull'isola pullulante di dinosauri, e uno all'interno degli edifici e delle strutture del parco, anch'esse con il loro bel corredo di lucertoloni. La prima è una sezione dallo stile più arcade, visualizzata con prospettiva isometrica, la seconda in una visuale soggettiva 3D alla Ultima Underworld, ma sono collegate. Per riuscire a fuggire dall'isola dovrete infatti, oltre a neutralizzare dinosauri con varie tipi di armi a disposizione, risolvere un certo numero di compiti che includono

la visita di diverse locazioni (interne ed esterne) e il ritrovamento di diversi oggetti. La Ocean sembra aver preso molto seriamente questa licenza, dedicandovi buona parte delle sue risorse negli ultimi mesi ed è particolarmente fiera dei livelli tecnici raggiunti sia graficamente (256 colori e fondali in alta risoluzione) e un sonoro che, oltre a utilizzare diversi effetti sonori presi direttamente dal film, sfrutta il sistema Dolby surround che aggiunge, oltre ai canali stereo destro e sinistro, quelli posteriori con un sonoro che, come suggerisce il titolo, avvolge il giocatore e sembra provenire da diverse direzioni.
Dalla Ocean arrivano anche una versione Gameboy di ROAD RASH (diventato famoso ad opera della Electronic Arts su Megadrive parecchio tempo addietro) e l'importazione ufficiale di RANMA 1/2, il picchiaduro ispirato all'eroe/ina del fumetto di Rumiko Takahashi (sembra identico alla versione uscita in Giappone un annetto e passa fa, ma vi faremo sapere

di più), ma è soprattutto tempo di platform.
C'è anzitutto quel Mr. Nutz che dovrebbe fare la sua apparizione (finalmente) a novembre, EEK THE CAT che ha bisogno ancora di un po' di tempo, e, sempre a novembre, l'altro tie-in: DENNIS. E' infatti ispirato al film della Warner di cui avrete visto in giro la caratteristica locandina con la piccola peste protagonista anche del gioco. Inutile tediarvi oltre con la trama del gioco: i livelli sono 5 e oltre ai vari personaggi del film ci sono i vari effetti sonori tratti dello stesso. Si tratta del solito platform, ma la Ocean ha già dimostrato di saperci fare e questo Dennis può contare su un bell'aspetto, sia per fondali che per simpatia dei personaggi; per le animazioni o l'originalità degli schemi dovremo vederlo in movimento su SNES o Gameboy a novembre.

## MICROPROSE

"Questa non è farina del tuo sacco" usava dire qualche insegnante vecchio stile dei miei in vena di opinare l'originalità delle mie opere, letterarie o scientifiche che fossero. E devo dire che giochilli come Beastball o Chaos Engine non mi suonano esattamente come sviluppati all'interno della Microprose Labs, ma sotto questa etichetta sono arrivati all'ECTS (e l'importante è che siano arrivati, almeno in Inghilterra). CHAOS ENGINE, in particolare, è stato originariamente sviluppato per Amiga dai celeberrimi Bitmap Brothers e convertito su SNES dalla Spectrum Holobyte (la stessa di Beastball e Star Trek: The Next Generation, c'è spe-

ranza che anche quest'ultimo ce la faccia a superare l'oceano) con il titolo Soldiers of Fortune, saggiamente ripristinato in Chaos Engine.
Si tratta di uno shoot 'em up giocato con una prospettiva dall'alto che ricorda quella di Mercs, ma si tratta di un gioco decisamente diverso. Anzitutto per lo scenario a metà tra il fantasy e il tecnologico, che conferisce al gioco un aspetto decisamente originale sia nei personaggi, che nelle loro armi o negli scenari. In particolare i personaggi tra cui si può

## MR. NUTZ

Finalmente. Le prime versioni di questo platform si erano viste all'ECTS di un anno fa (e già allora promettevano veramente bene) e il gioco sembra finalmente in procinto di apparire su SNES se la data di uscita, prevista per novembre, verrà rispettata. Davvero un peccato la lentezza Ocean, visto che nel frattempo sono svariati i platform di qualità usciti e la concorrenza si è fatta sempre più accanita. Con tutta l'apprezzabilità per un platform ben curato nell'aspetto, Mr. Nutz non è certo un mostro di originalità, con lo scoiattolo che salta, nuota e si difende lanciando ghiande o menando fendenti di coda. Graficamente si inserisce comunque tra i migliori platform in cir-

colazione, particolarmente simpatico lo sprite principale dello scoiattolo (dovreste vederlo quando si avvolge nella sua enorme coda per proteggersi), discreti anche gli altri personaggi e le loro animazioni: un gioco da tenere senza dubbio d'occhio, se fosse uscito prima dei vari Bubsy e co. sarebbe stato un successone garantito.

sceglere sono sei,

per un totale di 25 tipi diversi di armamento. Alla guida di uno (o due se si gioca in due in contemporanea) bisogna ripulire i 4 mondi (per un totale di 16 livelli) da svariati mostri prima di arrivare alla Chaos Engine, lo strumento di morte definitivo. The Chaos Engine è più di un semplice shoot 'em up: le mappe di gioco hanno un aspetto molto più labirintico, con tanto di passaggi segreti, trappole e occasionali enigmi di impostazione sempre molto arcade. Un gioco di discreto fascino che sembra essere anche stato convertito molto bene.

Sempre originario della Spectrum Holobyte è BEASTBALL, una simpatica alternativa a quel Mutant League Football recensito di recente, per SNES e MD (le foto si riferiscono a quest'ultima versione). Dalle prime impressioni sembra decisamente più carino non solo graficamente (almeno dalle schermate) ma anche perché ha uno stile di gioco decisamente diverso dai soliti football alla John Madden (a cui, a mio parere Mutant League era rimasto troppo vicino), molto più arcade, e soprattutto molto più cattivo, con l'ausilio di una quantità di armi improprie e power up da utilizzare contro l'avversario e dovrebbe piacere anche a coloro che non sono appassionati di schemi, passaggi, etc. Oops, nel caso non sappiate cosa sia Mutant League Football forse è meglio chiarirvi cosa sia in effetti Beastball (anche se dovrebbe essere chiaro dalle foto), un football americano in chiave futuribile (siamo nel 2089 per la precisione) giocato da strani bestioni per i quali massacrare l'avversario è quasi più importante della meta...

## IMPOSSIBLE MISSION 2025 The Special Edition

Chi ha posseduto un C64 non può non ricordarlo: è stato un vero mito ai suoi tempi (quasi dieci anni fa), un platform che ha fatto storia. La nuova edizione che la Microprose sta preparando adesso per SNES è stata radicalmente trasformata (beh, non proprio, continuate a leggere per capire).

Il professor Elvin Atombender, i suoi piani per distruggere il mondo e il grattacielo su cui si è rifugiato sono sempre gli stessi, sono cambiati gli avversari (cioè voi).

Potete infatti scegliere tra Felix, Tasha e RAM, un robot ribelle della pattuglia di Elvin per raggiungere il professore prima della scadenza del tempo a disposizione.

Anche il gioco è drasticamente cambiato: molto più vario con trappole, enigmi differenziati, stanze nascoste e giochi bonus per un approccio quasi strategico al genere platform. Graficamente l'iniezione dei 16 bit ha fatto davvero grandi cose: le figure sono state disegnate utilizzando programmi di renderizzazione 3D e se il sistema è stato ben sfruttato i risultati possono essere notevoli e la colonna sonora techno completa l'atmosfera del gioco.

Insomma un gioco completamente diverso? No, non del tutto visto che nella stessa cartuccia verrà inclusa anche la vecchia versione di Impossible Mission, assolutamente identica all'originale per la gioia di tutti i vecchiardi sentimentalisti come il sottoscritto.

## US GOLD

Finalmente l'abbiamo trovata! La fantomatica versione Master System di STAR WARS è stata

alla fine rintracciata tra le grinfie della US Gold, scelta dalla Lucasarts per la distribuzione del suo gioco. La firma della casa americana (mi riferisco alla Lucas) è comunque evidente (anche perché sta scritta proprio

sulla confezione) visto che il gioco è tale e quale (o quasi) alla versione Nintendo.

Ancora per Master System arriverà anche ROBOCOD, il secondo episodio della serie James Pond, entrambi i giochi dovreb-

# ANTEPRIMANIA

bero esservi ben noti e non starò a tediarvi oltre con descrizioni e commenti: beccatevi le foto.
Nulla ancora sulla versione MD di Star Wars, i possessori della console si potranno comunque

consolare con GUNSHIP, un simulatore di elicotteri che in comune con il famoso simulatore Microprose su computer ha solo il nome. Il gioco alterna infatti a sequenze alla Choplifter (ricordate gli elicotteri visti di lato che volano rasoterra a raccogliere

Game Gear

Master Sytstem

omini?), praticamente uno shoot 'em up, a sequenze di pilotaggio in soggettiva, ma per quest'ultima sezione non metterei proprio la mano sul fuoco riguardo al realismo della simulazione.
Per tutti i formati (o quasi, trattasi di MD, MS, GG e SNES) arriva anche l'ennesimo gioco olimpico, WINTER OLYMPICS, questa volta di olimpiadi invernali si tratta. In un impeto di generosità vi elenco anche un paio di discipline, si tratta del solito Bob, salto con gli sci, fondo, biathlon ed è compreso anche lo sci acrobatico, per ulteriori informazioni date un'occhiata alle foto della vostra versione.

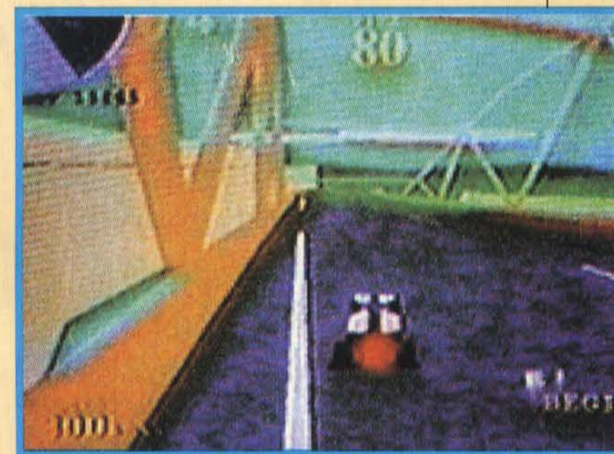
## POLIGONI...

Promette sempre meglio l'attesissimo SILPHEED per Mega CD, che va ben oltre l'essere una semplice risposta a Starfox, e sembra destinato a diventare qualcosa di completamente nuovo per una console.
Silpheed prende il nome dall'omonimo caccia interplanetario protagonista degli undici livelli del gioco che si può ammirare nelle sequenze iniziali dell'introduzione. Oltre al solito laser (in verità sono due, uno per ogni ala e configurabile come direzione di fuoco) è dotato sul ventre di un cannone tanto (praticamente mezza astronave), riconfigurabile a scelta come lanciamissili, cannone al neutrino, bombe graviton, etc. tutti ugualmente dannosi.
La resa grafica è davvero spettacolare: è incredibile quanti poligoni siano riusciti a mettere su schermo quelli della Game Arts; oltre ai soliti nemicucci più o meno delle vostre dimensioni fanno la loro apparizione astronavi decisamente complesse che esplodono poi in altrettanti poli-

SNES

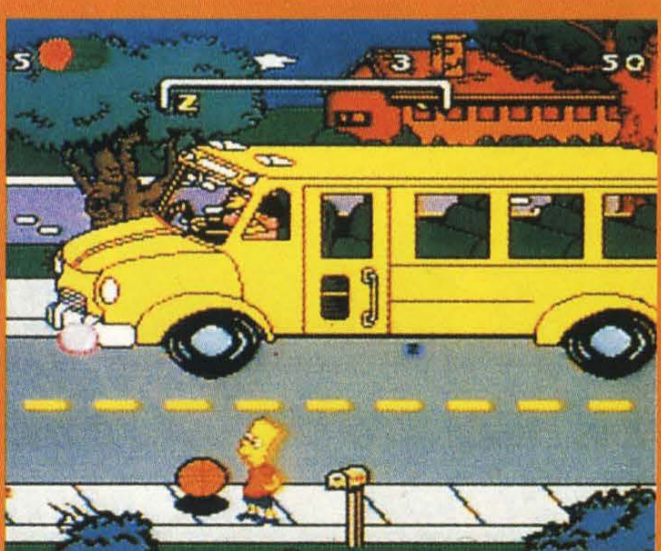
Mega Drive

goni. Gli scenari degli undici livelli variano tra il solito vuoto spaziale, abbastanza semplice, fino a strutture sempre più complesse che comprendono labirinti di poligoni, tunnel e scenari terrestri che ricordano quelli di Comanche (vedi TGM per riferimento). Considerato che tutto questo deve anche essere in movimento alla bellezza di 20 frame al secondo potete immaginarvi l'impressione che fa il gioco e il gran lavoro fatto dai programmatori della Game Arts. Da non perdere assolutamente.
Compito non più facile spetta anche a quelli della Sega che sono alle prese con VIRTUA RACING, il famoso coin op da corsa apparso nelle sale giochi italiane in versioni cabinate per 2-4 giocatori, soprattutto considerato che si tratta di una conversione su cartuccia che dovrà fare a meno dell'aiuto del Mega CD. Il gioco è stato decisamente sgrossato da un sacco di particolari presenti invece nella versione da bar per mantenere una buona velocità: gli scenari intorno alla pista sono stati molto semplificati ma il lavoro è ugualmente ammirevole considerate le capacità della macchina, evidentemente sono state messe a buon frutto le esperienze fatte con il coin op. Per chi non conoscesse il gioco ricordiamo che si tratta di una corsa di Formula 1 (o quasi visto che qui la macchina sbanda, esce di strada, si capotta, senza danni eccessivi) attraverso piste abbastanza stradali, considerati i ponti, le strettoie e i canyon che si attraversano. Simpatico particolare del gioco è la possibilità (conservata anche nella versione da casa) di cambiare diverse visuali,

quella classica dalla cabina, da dietro la macchina, da sopra e ancora a volo d'uccello.
Ultima citazione anche per il Super Famicom, anche lui impegnato in poligoni &co. con il seguito di Starfox. Non proprio il seguito, visto che si tratta di un gioco automobilistico, FX TRAX, ma anche lui utilizzerà lo speciale chip set Super FX per la gestione di poligoni. Il gioco è ancora tutt'altro che terminato e non se ne sa ancora molto, è comunque sicuro che potrà contare sull'opzione per due giocatori tramite lo split screen.

# BART'S NIGHTMARE
## (GLI INCUBI DI BART)

SIMP SONS

SCONVOLGITI CON BART !

I SUOI SOGNI **HORROR** DIVENTERANNO I TUOI GRAZIE AL **MEGA** REALISMO DEL TUO **MEGADRIVE.**

SEGA MEGA DRIVE

Acclaim entertainment, inc.

LEADER DISTRIBUZIONE



**"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".**

ANTEPRIMANIA

ECTS News

## IL RESTO MANCIA

Cosa resta? Da citare la Core che, pur presente alla fiera non ha presentato novità (dopo aver monopolizzato le preview dello scorso numero) se non BUBBA 'N' STIX, stesso discorso per la Interplay da citare soprattutto per la simpatica giacca omaggio

che Marco si è subito accaparrato e per le versioni SNES, NES e Gameboy di ROBOCOP VS TERMINATOR: vi bastino le foto, se volete saperne di più andatevi a leggere il box Virgin.

Terrore e raccapriccio, la Infogrames ha esordito con il gioco dei PUFFI su Gameboy: antipatie personali a parte è un onesto platform che verrà importato per Natale, la Storm ha annunciato per il '94 MR. TUFF, con per protagonista, ancora una volta, un androide e

Marco mi segnala anche il nuovo SIM CITY della Maxis sembra fatto davvero bene.

La Domark/Tengen, dopo il successo di F1 ha un po' di nuovi progetti: TENGEN WORLD CUP SOCCER per Game Gear, DAVIS CUP WORLD TOUR per Megadrive, un tennis che promette molto bene e che ha attirato l'interesse non solo per l'"interessante" locandina pubblicitaria, DRAGON'S FURY II, seguito dell'interessante flipper MD, PINBALL WIZARD, un flipper un pochino più tranquillo, un'altro calcio (MARKO'S FOOTBALL) e KAWASAKI SUPERBIKES, ma qui cominciamo ad andare verso la primavera del '94, avremo occasione di riparlarne.

Anche per la Domark è tempo di vecchie glorie tornate in auge, questa volta è il turno di GAUNTLET 4 su Megadrive. Anch'illo ebbe fortunati trascorsi su C64, e, ancora prima di allora, in una versione da bar per i quattro joystick che che permettevano a quattro giocatori di giocare in contemporanea.

Per quanto riguarda quel 4, non è che vi siete misteriosamente persi i precedenti tre episodi, il 4 si riferisce al numero di giocatori che potranno giocare in contemporanea grazie all'apposito adattatore per 4 joypad.

Nel gioco, ricorderete, potete impersonare quattro diversi personaggi, Guerriero, Valchiria, Mago ed Elfo, dotati di diverse caratteristiche di potenza, agilità e abilità magiche all'interno di un enorme labirinto alla ricerca della sua uscita. E quando dico enorme mi riferisco a 90 e passa livelli pieni di labirinti, tesori, chiavi, passaggi segreti oltre a naturalmente fantasmi e mostriciattoli di vario tipo. La Tengen-Domark ha aggiunto all'originale Arcade Mode un paio di variazioni. Il Battle Mode è analogo a quello già viso in giochi come Bomberman, mentre il Quest Mode predilige un'impostazione molto più avventurosa della partita, con tanto di dialoghi.

Lo spazio è decisamente esaurito, ma voglio lo stesso accennarvi a un nuovo picchiaduro in lavorazione per Megadrive: Eternal Champions. "Come, un altro?" direte voi, si, ma cosa ne dite di una mastodontica cartuccia da 24 Megabit? Silenzio significativo.

Ah, quasi dimenticavo, tenete d'occhio anche Sonic CD, promette di essere drasticamente migliorato (beh, almeno diverso) rispetto alla versione "normale", mi riprometto di parlare di entrambi più estesamente alla prossima.

Arcade mode

Battle mode

Quest mode

# MORTAL KOMBAT®

# DA NON PERDERE!

"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".

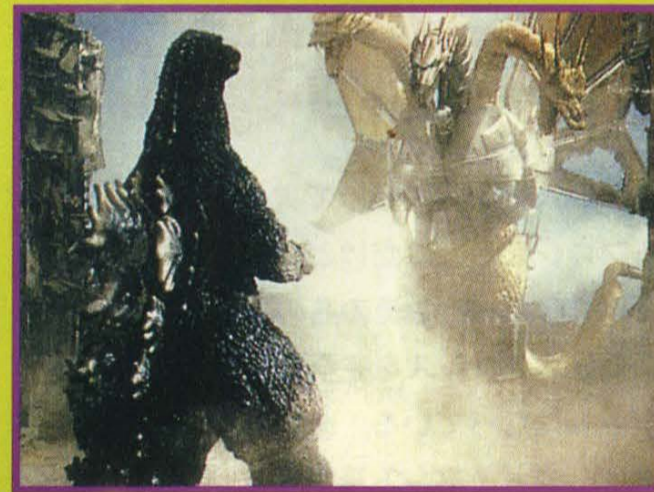
# MADE IN

Anche per questo mese niente nuove riguardo al CD ROM per Super Famicom; in compenso la Sega lancia una versione riveduta e corretta del suo Wondermega; degli attesissimi Silpheed e Virtua Racing sono uscite foto in quantità e sembrano davvero grandi, anche se nulla ancora abbiamo visto in movimento, mentre la Nintendo risponde con il suo secondo gioco a sfruttare il Super FX, il chip set per la gestione poligonale usato per la prima volta in Starfox. A dominare su tutto ci sono comunque i picchiaduro, ci si sono messi un po' tutti ad annunciarne, per lo più conversioni (come quel World Heroes della Sunsoft che dovreste trovare recensito più avanti), se non vi è bastata la scorpacciata del mese scorso non avete che da continuare a leggere. Ma la novità più grossa è l'arrivo nel nostro gruppo dell'Uomo del Giappone (che sia un parente del mitico Shintaro Kanoaya, VF? NdAlex): se questa rubrica sarà sempre più grassa e rigogliosa dipenderà in buona parte da quante fiere riuscirà a visitare e da quanto materiale riuscirà a spedirci dal Sol Levante.

Per chi non ricordasse cosa sia un Wondermega: si tratta semplicemente di un Megadrive assemblato in un'unica unità con un Mega CD. Proprio come è successo con il Megadrive 2 e il Mega CD 2 anche il Wondermega ha subito di recente un restyling con lo scopo di tagliarne i costi. E' infatti sparita l'interfaccia Midi di utilità tutto sommato limitata e lo sportellino ha adesso l'espulsione manuale dei CD ("Pool!" BANG NdAlex), in compenso ci ha guadagnato un controller tutto nuovo, di quelli a sei pulsanti in grado di supportare tutti i giochi di prossima uscita, e soprattutto senza fili in modo da essere utilizzabile anche come telecomando multifunzione per il CD, in caso lo si volesse utilizzare come CD Audio.

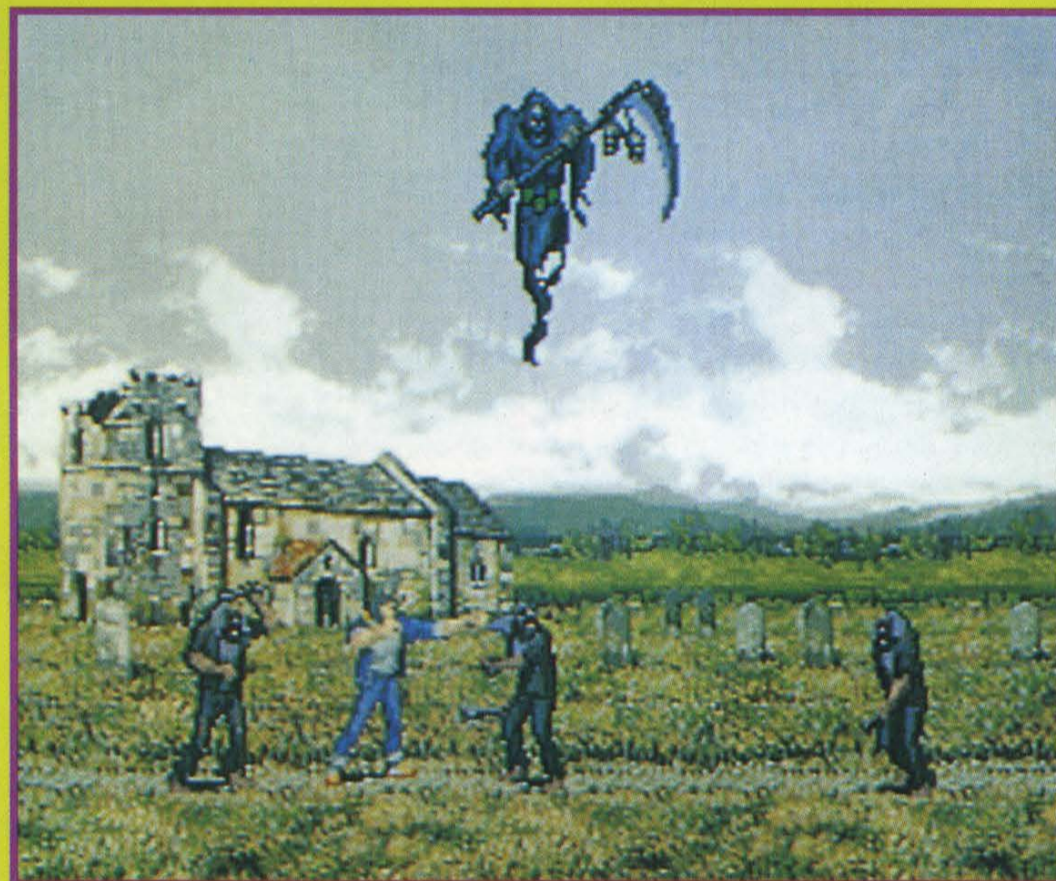
Sempre restando in tema di hardware passiamo alla Bandai, casa di software famosa più che altro per il suo software (ricordate il filone dei Super Deformed che imperversano in Giappone?), che ha sviluppato una console portatile, o quasi, visto che si tratta di un sistema tipo notebook (insomma come i più piccoli computer portatili), dotato di tanto di monitor a cristalli liquidi da quattro pollici. Si tratta di un sistema compatibile con il Super Famicom, anche se non si tratta di una versione ufficiale visto che non è stata sviluppata dalla Nintendo stessa, ma il problema maggiore per la Bandai è adesso quello di abbassarne i costi al di sotto dell'accettabile soglia dei 300 yen (oltre 300.000 lire).

# ... E ALTRO

L'unico e ufficiale gioco di Godzilla è uscito per PC Engine e Super Famicom (naturalmente come Super Godzilla). Se non sapete chi sia questo signore vi basti sapere che Godzilla è per Tokio quello che la torre Eiffel è per Parigi e quello che la Statua della Libertà è per New York, con l'unica differenza che queste due non hanno distrutto le loro rispettive città almeno una decina di volte in altrettante apparizioni cinematografiche (non era più semplice dire che è quello che fa la pubblicità con Charles Barkley e che perde perché non ha le scarpe? NdAlex). Rientra per squallore nella categoria dei vari Ultramen & co, e non per caso il gioco è terribilmente simile al gioco ispirato al sopracitato personaggio. Si tratta di un picchiaduro interpretato da enormi e tutt'altro che agili (vista la mole) personaggi, su scenari prevalentemente cittadini (o almeno quello che rimane delle suddette città), con attacchi speciali che dipendono dal nemico affrontato. Questi comprendono la completa collezione degli antagonisti più famosi del nostro dinosauro di gomma, come King Ghidorah, il drago a tre teste, Mechagodzilla, praticamente un Godzilla a vapore, Battra, una zanzara troppo cresciuta, Angilas, un porcospino troppo cresciuto, Hedorah, un sacchetto della spazzatura troppo cresciuto, e, potrei sbagliarmi, ma ci dovrebbe essere anche quel vegetale di Biollante.

Passiamo adesso ad argomenti più umani, in particola-

# JAPAN

re a quella Human che dovreste già conoscere per Super Formation Soccer e Fire Pro Wrestling. Le sue novità sono, indovinate un po', Super Formation Soccer II e Fire Pro Wrestling II, ulteriori commenti mi sembrano superflui. C'è comunque da segnalare anche qualcosa di nuovo, uno spara e fuggi per Mega CD, tale Bari-arm. Il gioco ha per protagonista un caccia trasformabile in robottone dotato di un cannone tanto, l'aspetto sembra passabile anche se nulla di eccezionale, ma vista la carenza di qualche bel shoot 'em up in stile classico sul Mega CD potrebbe anche avere

fortuna.
Su questo stesso numero dovreste trovare la recensione di Dungeon Master: come avrete (avete avuto) modo di leggere si tratta di una ritardataria conversione di un grande classico su computer risalente a diversi annetti addietro, che inaugurò un nuovo genere, quello dei giochi di ruolo in soggettiva e in tempo reale. Per risparmiare spazio andatevi a leggere la recensione per sapere cosa siano, il gioco è uscito appena in tempo per evitare l'umiliazione di essere battuto anche sul tempo da Eye of the Beholder. Per chi non lo sapesse si tratta di un nipotino di Dungeon Master parecchio più recente e valido del vecchiotto DM, e soprattutto un prodotto ufficiale ispirato ad ambientazioni e personaggi del famoso Advanced Dungeons & Dragons. Il gioco è in ancora in fase di lavorazione su Mega CD, resta l'unico mistero di come un prodotto americano (le versioni per computer erano della SSI) esca prima in Giappone per opera della Pony Crayon.
Passiamo adesso a qualche citazione veloce di un paio di giochilli: Time Detonator, uno strano ma coloratissimo platform con, per protagonista, uno strano tipo con un becco, davvero notevole graficamente. Passiamo adesso a Super Back to the Future II, in Giappone sono evidentemente rimasti ancora al secondo episodio, in compenso hanno ridotto i protagonisti del film a nipponicissimi pupazzetti in un classico

platform per SFamicom.
Dalla Seta arriva invece un interessante Nosferatu, è decisamente strano graficamente, c'è un utilizzo decisamente inconsueto della palette di colori del Super Famicom, e il risultato è qualcosa di originale e sembra rendere abbastanza bene lo spirito del gioco. Dalla stessa casa per la stessa macchina anche un clone spudorato di Desert Strike, stessa ambientazione, stesso approccio grafico, stesse missioni di bombardamento, l'unica differenza consistente sembra essere il caccia utilizzato al posto dell'elicottero.

A proposito di simulazioni, se non vi è bastato F-15, recensito qualche numero addietro, potete dedicarvi a Super Air Diver: il gioco ha un aspetto abbastanza simile al già citato F-15, un arcade con Modo 7 (inutile specificarvi su quale macchina uscirà, vero?) a volontà nella rappresentazione della superficie terrestre, ma con la possibilità di utilizzare quattro diversi velivoli, un F-14, mitico A-10 Tank Killer, il nostrano Tornado e un fantomatico FS-X.
Un'ultima, davvero ultimissima, parola è poi d'obbligo per Monkey Island in uscita per Mega CD: è davvero buffo vedere il nostro fido Guybrush parlare a ideogrammi. Vuoi vedere che questa è davvero la volta buona che riusciamo a capire un'avventura in giapponese?

# MADE I

# DI CORSA

Dalla Nichibutsu un paio di giochi di corsa, per non far torto a nessuno uno per Super Famicom e uno per Mega CD. Super F1 Circus 2 per SF è un prodotto ufficiale della FIA, il che non vuol dir niente di per sé, se non il fatto che saranno presenti tutte le scuderie di questi campionati del mondo evitando storpiature tipo Coloretton, Uilliams o Ferrucci a scanso di licenze. Inutile dire che ci saranno quindi tutti i circuiti del campionato riprodotti fedelmente, così come fedeli saranno le fasi di qualifica, le prove libere, il campionato del mondo (è stata comunque aggiunta un'opzione più arcade di Time Attack) mentre la visuale sarà quella solita che permetterà al SF di sfruttare il suo famigerato Modo 7. Completano il gioco i soliti settaggi di gomme, alettoni, sospensioni, etc. (abbastanza articolati tutto sommato) vivacizzati dalla differenza di prestazioni tra le varie automobili partecipanti al campionato.

F1 Circus CD per Mega CD è invece all'apparenza il solito gioco con visuale dalla cabina del pilota, e con concorrenti su MD del calibro di F1 della Domark non parrebbe aver vita facile. Anche questo è un gioco ufficiale FIA, ma qui invece di inserire semplicemente i bolidi dell'ultimo campionato sono andati un po' oltre. Ci hanno inserito tutte le auto storiche (almeno come modelli) di Formula 1 dai tempi delle monoposto senza alettoni degli anni 60', ai modelli ultra spinti e tecnologici dell'era turbo e minigonne fino a quelle dei giorni nostri.

Si possono scegliere quattro diverse modalità di gioco, nella Exhibition si può scegliere uno dei cinque modelli storici con cui gareggiare nel gran premio di Tokyo; nel Test Drive, una specie di training, si può scegliere un qualsiasi modello delle stagioni che vanno dal '91 al '93 e provarlo su una qualsiasi pista del campionato del mondo; nella F-Mega dovrete occuparvi delle parte economica della scuderia gestendo in maniera oculata i (pochi) soldi a disposizione, e infine nella Formula 1 Championship potete entrare in competizione in uno dei campionati del mondo tra il '91 e il '93.

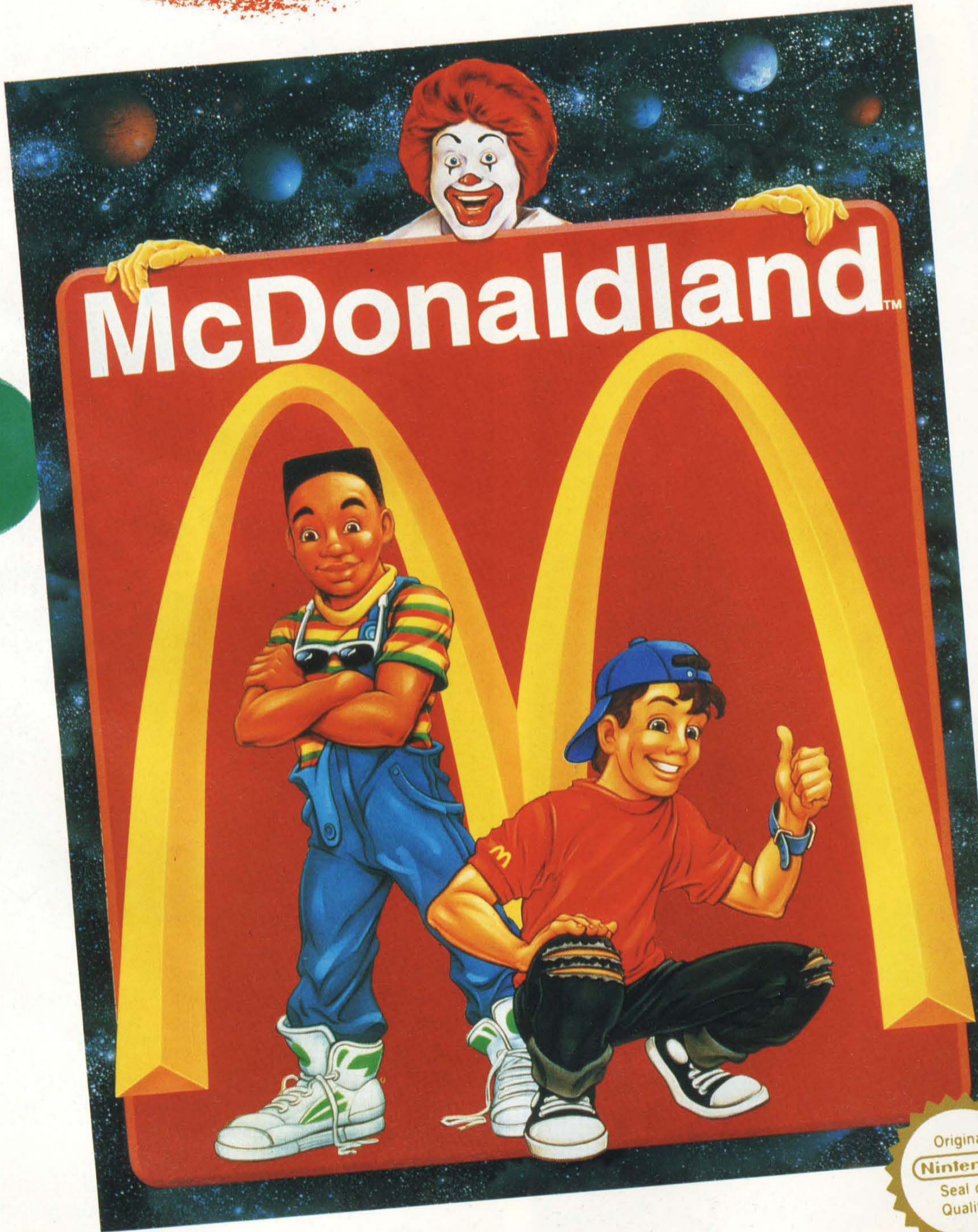
Sembra molto curata la parte gestionale, di costruzione, settaggio e test delle propria macchina; per quanto riguarda invece il reale comportamento in pista delle diverse vetture non possiamo dirvi ancora nulla, ma l'idea è davvero originale e divertente, speriamo solo che arrivi anche dale nostre parti per darci almeno un'occhiata.

Approfitto di questo spazio anche per un piccolo intruso, GP-1 della Atlus. Piccolo in quanto questa volta parliamo di moto anziché di macchine. Non c'è comunque molto da dire visto che il gioco è preoccupantemente simile a quel Suzuka 8 Hours della Namco di cui abbiamo accennato nelle news dell'ultimo numero. Anche qui abbiamo una visualizzazione tutta a Modo 7 e split screen per due giocatori in contemporanea.

# OROLOGI

Non avrà nulla a che fare con i videogiochi ma può ugualmente aiutarvi a capire il grado di instabilità mentale del giapponese medio. Con gli orologi ci hanno fatto praticamente di tutto, ovvero calcolatrici, agende, videogiochi, ma questa è davvero nuova: un orologio-telecomando in grado di controllare le funzioni fondamentali dei videoregistratori e dei televisori delle marche più diffuse come Hitachi, JVC, Mitsubishi, Toshiba, Panasonic, Sony e altre ancora, onde poter controllare i propri audiovisivi domestici senza dover neanche allungare una mano per prendere il telecomando: un vero esempio di pigrizia definitiva.

# SCOZZESI, GENOVESI E GIAPPONESI

Sensazionale: i Giapponesi hanno definitivamente radici etniche nella popolazioni Scozzesi e Genovesi!
Non fatevi ingannare dagli occhi a mandorla, ne abbiamo la prova inequivocabile: la nuova versione casalinga del Neo Geo prodotta dalla SNK. Gli occhi non vi ingannano, si tratta proprio di una versione casalinga a gettone della console più bella (e costosa) del mondo. La prossima volta che inviterete a casa i vostri amici potrete cosi far pagare loro la partita: in questo modo riuscirete a guadagnare qualche migliaio di lire che difficilmente coprirebbero la differenza di prezzo con un Neo Geo normale, in compenso sarete praticamente certi di perdere tutti i vostri amici ed essere marchiati come gli individui più gretti e avari del vicinato.
Scherzi a parte, il sistema è stato pensato per l'utilizzo in alberghi, sedi di club, etc. e ambienti quasi domestici dove la crescente diffusione nipponica dei videogiochi ha fatto arrivare quello che è quasi un passatempo nazionale e dove il cassone di un coin op sarebbe poco adatto; cosa abbastanza improponibile qui in Italia, anche se trovarne un giorno qualcuno nella sala d'attesa di un dentista non sarebbe affatto una cattiva idea.

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

# AMERICANICAMENTE

Tempo di revival per diverse case in vena di dare nuova vita a preistorici successi. Questa volta, dopo l'Activision è il turno di Microprose e Tengen. Anche la stessa Nintendo ha rivitalizzato il suo NES rifacendone il look: la macchina ha adesso un aspetto

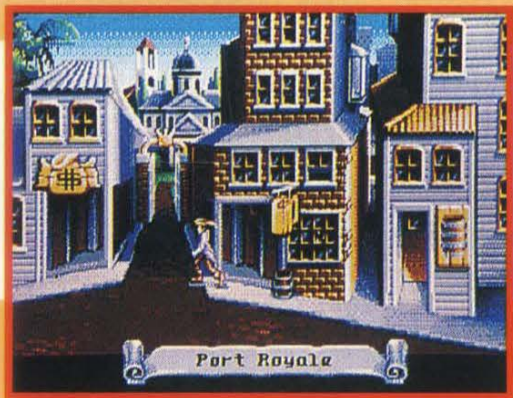
completamente diverso, con inserimento della cartuccia dall'alto, mentre il prezzo è ormai precipitato a una cinquantina di dollari.

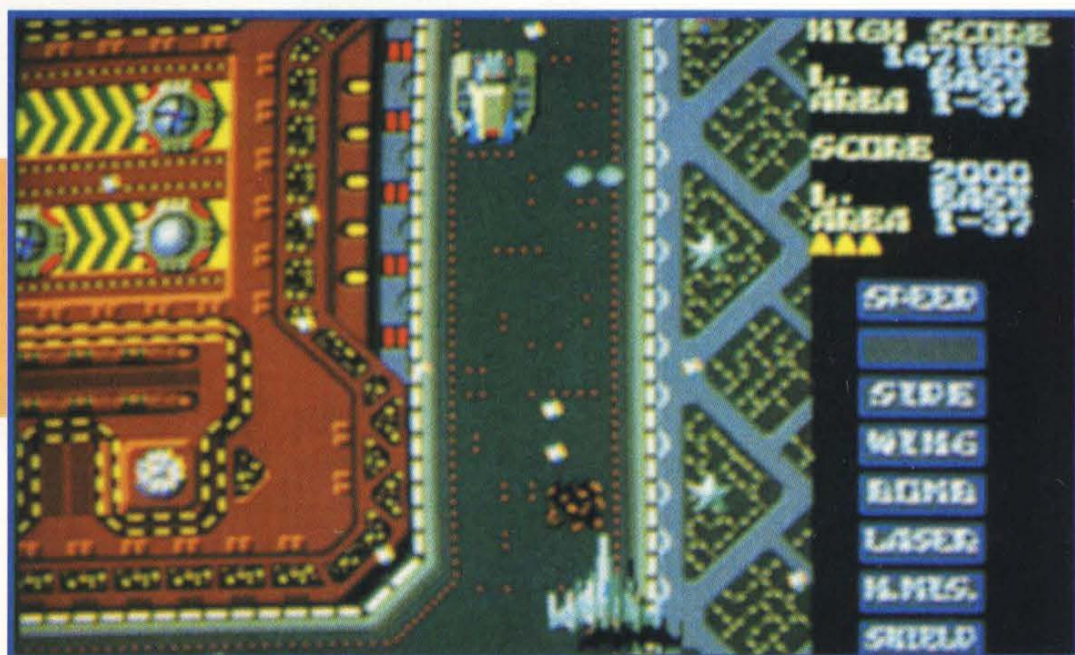
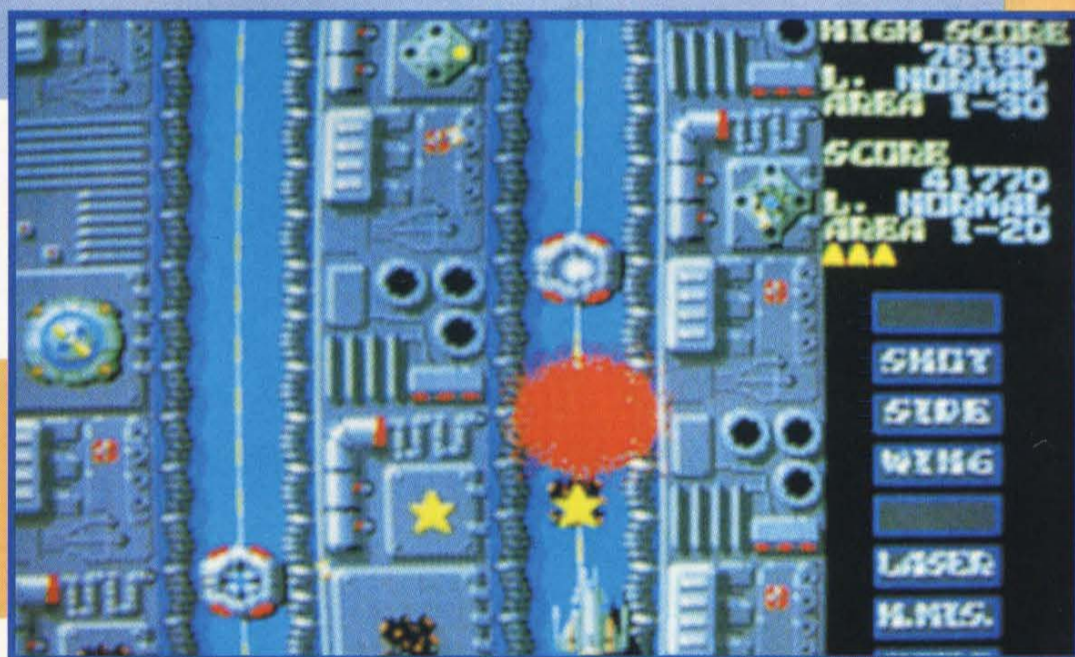
Alla Microprose, per la loro apparizione su Super NES hanno deciso di tirare fuori dalla naftalina qualche loro vecchia gloria, come Impossible Mission (nulla a che fare con l'omonimo telefilm, potete saperne di più andando a leggervi il box Microprose in Anteprimania, viso che il gioco verrà importato in Europa), Airborne Ranger e Solo Flight, spolverarla e ridargli vita a forza di iniezioni vitaminiche a 16 bit.

Airborne Ranger è un gioco d'azione che riproduce le missio-

ni dei Ranger, un corpo speciale addestrato per missioni oltre le linee nemiche; per capirci, proprio quelli che in Somalia hanno catturato i funzionari dell'ONU invece dei guerriglieri. Questo è un esempio di quello che non dovrete fare in Airborne Ranger; dovrete invece effettuare sabotaggi, impadronirvi di documenti segreti, etc. Anche questo è stato un ottimo gioco, seppur incompreso, ai tempi del C64. Meno famoso è invece Solo Flight, si tratta di un simulatore di volo, ma niente poligoni, l'aereo che viene qui simulato è un tranquillo Piper Cherokee Archer III (che memoria considerato che sono passati quasi dieci anni, eh?)(praticamente ieri per un albero NdAlex), a dire il vero gli aerei che vengono qui simulati sono diversi, ma il gioco, in tutto questo tempo, non ha perso la sua impostazione tranquilla da simulatore quasi serio.

Fa parte della schiera anche Pirates! Gold per Megadrive, ver-

sione riveduta del vecchio Pirates per il quale non è però ancora stata decisa un'importazione europea. Stessa sorte ha subito Tinhead per Megadrive: questa volta si tratta di qualcosa di nuovo, o quasi, il gioco ricorda infatti moolto vagamente BOB, anche qui siete nei bulloni di un robot trasformabile, Tinhead appunto. Il suo equipaggiamento comprende un cannone Ping Pong (?) montato nella testa, jetpack, stivaletti a molla, elicotterino che gli spunta dal cranio e un monociclo in alternativa alle gambe (praticamente l'Ispettore Gadget). Il gioco è un platform che la Microprose annuncia come velocissimo, divertente, con una mappa non lineare... chissà se avremo occasione di sincerarcene.

Dalla Tengen arriva invece Slap Fight, shoot 'em up a scrolling orizzontale, anch'esso nipotino di un vecchio giochino (da bar e successivamente su C64), se non erro proprio quello che ha inaugurato l'era dei giochi con bonus a armamento progressivo (figuratevi un po' di che tempi stiamo parlando qui)(praticamente ieri per un albero NdAlex), oltre a diversi tipi di armi l'astronave può agganciare componenti fino ad arrivare a dimensioni che raramente si sono viste in un gioco.

Ultimissime righe per annunciare che è in arrivo anche la versione SNES di Eye of the Beholder. E' appena uscita in America e, sempre che arrivi anche qui da noi, ci dovrebbe mettere ancora un po', altrimenti povero Dungeon Master.

# NINTENDO NEWS

Quale spazio migliore delle news Nintendo per parlare di Wario. No, avete letto bene, e non si tratta di un errore di stampa: accantonato ormai da anni il gorillone Donkey Kong, Mario aveva bisogno di un antagonista degno di lui (chi ha detto Sonic!?) ed ecco l'invenzione, Wario, la versione cattiva di Mario opposta al nostro a cominciare da quella M girata. Mario & Wario saranno protagonisti per la prima volta insieme di un puzzle game alla Lemmings. Sarà da giocare con il mouse e infatti, proprio come per Mario Paint, la confezione del gioco conterrà anche la topiforme periferica. Se il lato oscuro dell'idraulica dovesse corrompervi sappiate comunque che uscirà per Game Boy Wario Land, praticamente un Mario Land in cui, per una volta, avrete la parte del cattivo.

L'aggiornamento riguardo ai picchiaduro su SNES è diventato ormai un appuntamento mensile: alla Takara continua il lavoro su Fatal Fury 2, ma si è aggiunta adesso un'altra conversione di picchiaduro da Neo Geo: Art of Fighting. I lottatori da selezionare sono un po' sotto la media per questo genere di giochi: solo due (Ryo Sakazaki e Robert Garcia se proprio volete saperlo) ma può contare su una grande conversione che lo candiderà con tutta probabilità tra i migliori del genere.

La Sunsoft può ottenere un buon successo con i suoi platform; stiamo ancora aspettando Daffy Duck: The Marvin Mission (che vede il papero Warner alle prese con il marziano Marvin) mentre ne è in arrivo un altro nella serie, Rabbit Rampage. Protagonista ne è Bugs Bunny e anche questa volta il gioco è ispirato a un particolare episodio, quello in cui il disegnatore si divertiva a intervenire nel fumetto piazzando il povero coniglio nelle situazioni più imbarazzanti; si tratta (c'era bisogno di dirlo?) di un platform con per co-protagonisti i soliti Elmur Fudd e Yosemite Sam (quello con la testa grossa e quell'altro con barba, baffi e pistole, per capirci) e dall'aspetto promette molto bene, con delle animazioni notevolissime per un personaggio di per sé già simpaticissimo

Il pezzo forte della Sunsoft è comunque Aero the Acrobat, almeno a giudicare da come lo ha annunciato e tenuto nascosto da qualche mesetto ormai. Il protagonista è un pipistrello (bat) acrobata in un circo sabotato dal cattivone di turno. Compito di Aero è quello di perlustrare il circo e neutralizzarne tutte le trappole. Si tratta di un platform decisamente vario, con una quantità di situazioni che un circo può offrire, trapezi, cannoni ma molto molto altro ancora. Del gioco non sono ancora disponibili molte foto, ma sarà molto simile alla versione Megadrive con l'aggiunta di un paio di sezioni di volo, o meglio di caduta visto che seguono il nostro Aereo nel suo volo da un trampolino a centrare la piccolissima vasca in cui si deve tuffare.

Ultima citazione per l'insolito approccio della Sunsoft alla conversione del cartone animato La Bella e la Bestia: anziché farne un gioco solo ne hanno fatti due, uno che ha per protagonista la bella e l'altro il bestione; il secondo con un'impostazione più cupa, il primo, pieno di delicati colori pastello, decisamente dedicato a un pubblico di ragazze.

Già che siamo in tema di conversioni da celebri cartoni animati passiamo alla Capcom che, come saprete, si sta occupando della versione SNintendo di Aladdin. Tutto quello che abbiamo sono un paio di foto e sembra decisamente simile alla versione MD di cui avevamo tessuto le lodi, a ragione, qualche numero addietro.

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

# Sega City

## SARA' VERO?

No, ma neanche falso: virtuale. Qualche numero fa avevamo accennato al sistema di realtà virtuale che la Sega stava sviluppando per il suo Megadrive, il Sega VR; si tratta di una specie di occhiale (una versione ultraleggera dell'elmetto Virtuality) con un monitor LCD montato all'interno insieme a una cuffia stereo. Sono già in fase di programmazione anche i primi giochi per il suddetto sistema che a dire il vero probabilmente deluderanno coloro che si aspettavano giochi come Dactyl Nightmare dei sistemi Virtuality: alla Sega hanno optato per giochi a sprite anziché poligoni e i monitor anziché essere usati indipendentemente per i due occhi (offrendo la stessa immagine, ma calcolata da due punti diversi per offrire una effettiva sensazione tridimensionalità, cosa effettivamente realizzabile solo con poligoni, però) vengono semplicemente usati affiancati per offrire una visuale molto più ampia. Le notizie non sono comunque ancora definitive e vi sapremo dire di più quanto prima.

Se vi possono interessare, i primi titoli sviluppati per il sistema sono Iron Hammer, un gioco di combattimento tra Mech pilotati in soggettiva alla Mechwarrior (che stiamo ancora aspettando per SNES dalla Activision), Outlaw Racing, un gioco di corse non troppo leale, un non meglio specificato Nuclear Rush e infine, come d'obbligo, un gioco ispirato a realtà virtuali, matrici, netrunner, hacker & co: insomma al cyberspace, Matrix Runner.

Non sono ancora usciti gli occhialoni per Megadrive che è già stato annunciato qualcosa di simile per SNES, anche qui si tratta di un elmetto con monitor LCD; non è stato sviluppato ufficialmente dalla Nintendo ma da una compagnia privata e per quanto se ne sa fino a ora non promette grandi cose.

## McDONALD

Conoscete un personaggio più squallido di Ronald McDonald, mascotte dell'omonima multinazionale dell'hamburger? Se ne avessero fatto un gioco bruttino la faccenda sarebbe morta lì, il problema è che la versione che la Sega sta preparando per il suo Megadrive ha un aspetto incredibilmente carino. Gli scenari sono coloratissimi, simpatici, ben disegnati e ricordano vagamente quelli di Sonic e anche se come concept sembra un po' troppo tradizionale sembra fatto molto bene... vuoi vedere che finirò per giocarci anche volentieri?

## GUNSTAR HEROES

Indispensabile segnalare anche questo Gunstar Heroes un platform-shoot 'em up che promette davvero molto bene. Anzitutto per varietà di scenari che il gioco comprende, le classiche piattaforme, caverne, ambienti hi-tech, spaziali, a mezz'aria: i nostri due eroi saltano e si appendono ovunque. Ci sono poi una quantità di power up e armi, il dettagli grafico è notevole e, come avrete capito, è per due giocatori. Definitivamente da tenere d'occhio.

## GAME GEAR

No, non è un gioco, in caso ve lo siate dimenticato si tratta della vostra console portatile (dimenticanza lecita, vista la frequenza con cui la piccola console appare nello spazio della news), per la quale ci sono un paio di interessanti update. Anzitutto Streets of Rage II, ancora il miglior picchiaduro sulle console Sega, e un interessantissimo Jurassic Park: il gioco sembra veramente carino, ma giudicate voi stessi dalle foto.

OGNI MESE IN EDICOLA

# LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

***Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.***

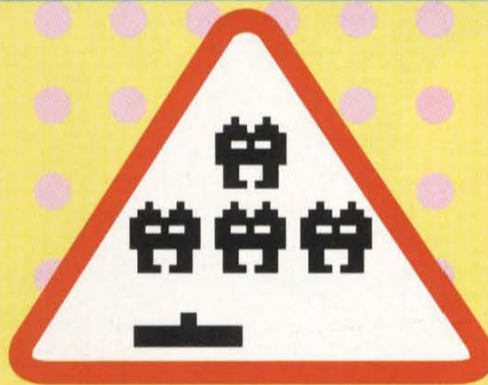
***Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.***

**ARCADE ADVENTURE**
Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

**PUZZLE**
Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

**PLATFORM**
Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

**PUNTEGGIO GLOBALE**

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

**SHOOT'EM-UP**
In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

**RPG**
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

**BEAT'EM-UP**
In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

**SPORT**
Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

**STRATEGIA E SIMULAZIONE**
Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

**DRIVING**
Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

**PREVIEW**
Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

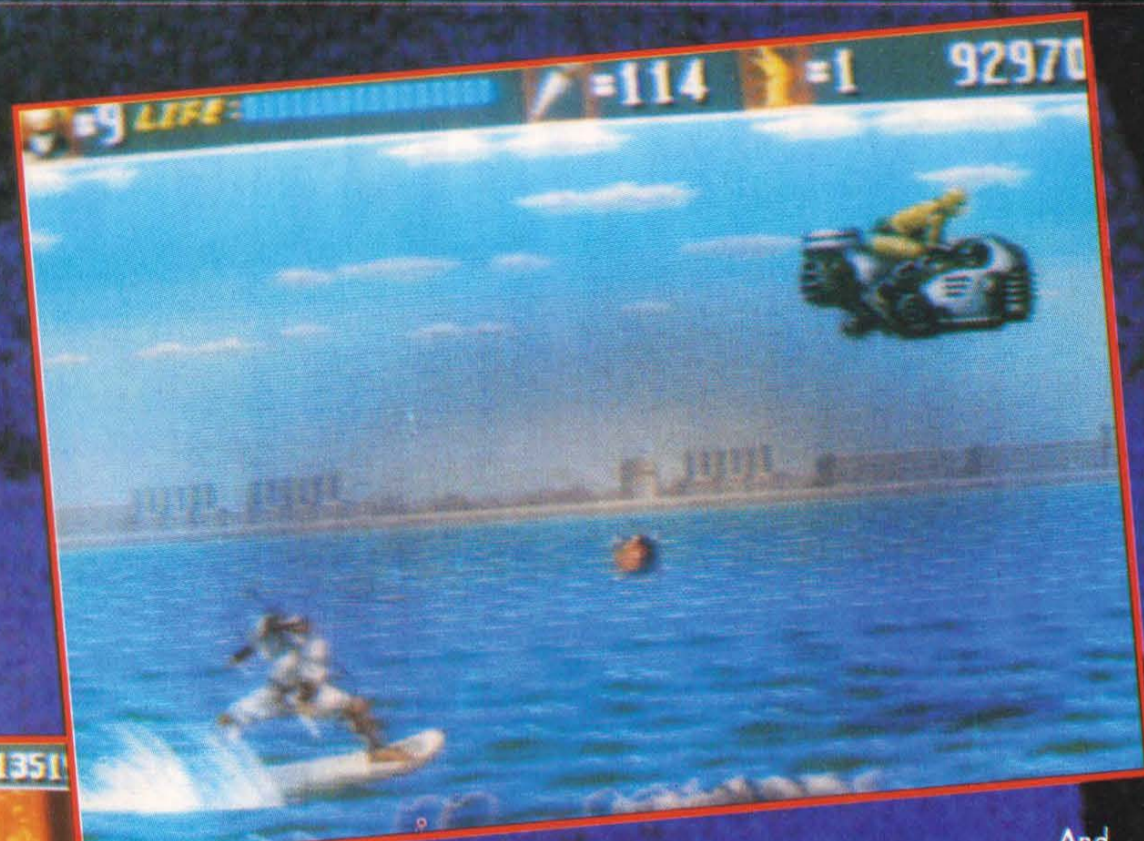
93

| GIOCATORI | 1 |
| --- | --- |
| LIVELLI | tanti tanti |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 3 |

# The Super Shinobi II

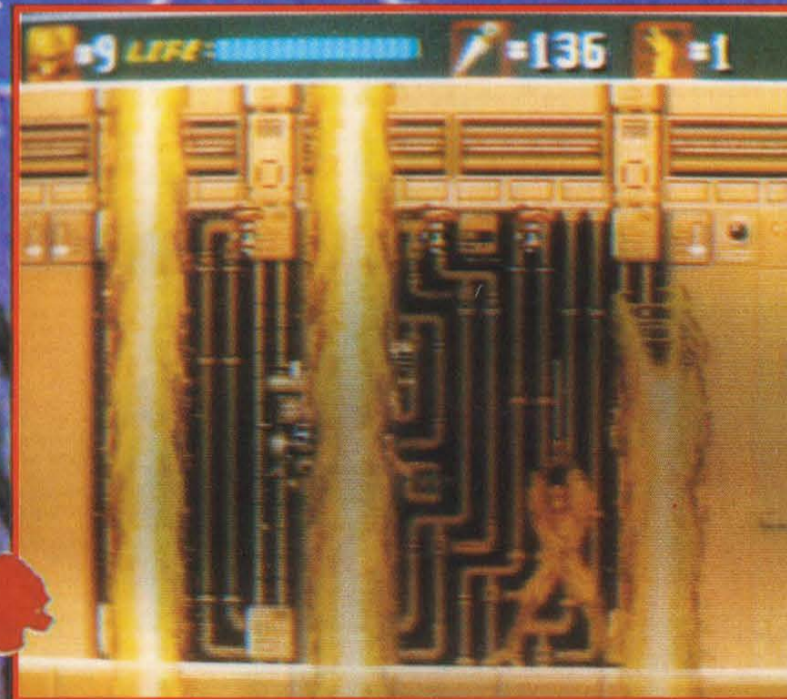
**E siamo al quarto gioco della serie: dopo Shinobi, Super Shinobi e Shadow Dancer, Musashi torna finalmente nelle nostre case a seminare scompiglio & armi da lancio...**

L'originale Shinobi è stato uno dei coin-op più gettonati dei suoi tempi: ricordo ancora le file che si dovevano fare per riuscire a farci anche una sola partita nell'infame bar vicino a casa mia, e ricordo altrettanto bene le bestemmie che si tiravano quando qualcuno non riusciva a far fuori tutti i ninja del bonus round... Super Shinobi poi è stato uno dei primi grandi giochi su Megadrive: grafica eccelsa, un sacco di quadri vari e impegnativi, musiche orecchiabili, molta fantasia... Shadow Dancer fu 1) un coin-op mediocre, 2) un gioco su computer orribile e 3) un gioco su Megadrive tecnicamente ineccepibile anche se un po' facile (e comunque diverso dal coin-op). Ho dato sufficiente prova di conoscenza della storia dei videogiochi? Yeah, yeah, yeah.

Avevamo lasciato Musashi, dopo la sconfitta del capo dell'organizzazione criminale nota come Neo Zeed, tra le braccia della sua ragazza fresca di salvataggio (oppure da solo a guardare la luna se non siete riusciti a impedire la morte della tipa). E allora? E allora, c'è che il nostro caro amico ninja deve di nuovo tornare a impugnare i suoi affilatissimi coltelli e ricominciare a menare mani e piedi, perché sembra che la fetentissima organizzazione di cui sopra sia tornata al lavoro. Super Shinobi II è fondamentalmente un platform game a scorrimento multidirezionale inframmezzato da alcuni quadri più o meno atipici. Il giocatore controlla il biancovestito Musashi tramite il joypad (ma va!) in una maniera tanto intuitiva quanto ovvia. I tre pulsanti servono a sparare, usare uno degli incantesimi e saltare (graande novità...). Combinazioni varie vi permetteranno di correre, tirar calci a mezz'aria, fare capriole. Sono stato abbastanza chiaro? devo farvi un disegno? Beh, non lamentatevi con me, è quello che mi chiedono di fare.

Per fortuna questi terroristi non sono molto efficienti

Ma dove spari con quel mortaio, che son qui sotto

And everybody's surfin', surfin' USA

Là, una bella magia e tutto è finito

## BDM

E' tremendamente brutto e osceno e... vi ho fregato; Super Shinobi II è violentemente bello, grafica over the top (provate a guardare le foto e rendetevene conto da soli...) con un parallasse stupendo accompagnato da una scelta di colori più che ottima.
Le musiche contribuiscono non poco a creare e mantenere l'atmosfera. Per ciò che riguarda invece la giocabilità e la longevità complessiva siamo decisamente su livelli più che ottimi, tanti stage, ottimo controllo del personaggio (grandiosa la possibilità di appendersi ai muri!!!) e difficoltà ben calibrata.
Se ve lo lasciate perdere siete proprio dei puzzoni...

Ma vi siete fatti controllare lo scarico del motore,

Musashi è armato di un numero finito di coltelli (numero da stabilire nelle opzioni e che va da zero a settanta) da scagliare in mille modi nella schiena degli avversari, coltelli che possono essere potenziati e trasformati in dardi infuocati capaci di infliggere il triplo del danno "normale". Il potenziamento avviene raccogliendo un apposito simbolo POW che si trova distruggendo alcune casse; casse che tra l'altro di tanto in tanto contengono anche coltelli extra, energia, incantesimi extra e bombe a tempo (da evitare).
Gli "incantesimi" di cui sopra sono quattro e arrivano direttamente da Super Shinobi: attivandone uno, infatti, avrete (a scelta) uno scudo d'energia, la possibilità di saltare più in alto, una smart-bomb mediamente potente e una super smart-bomb che, però vi costerà una vita ogni volta che deciderete di usarla.
L'avventura del nostro amico dai pugnali a mandorla inizia in una foresta, dove si troverà a dover fronteggiare dei ninja agguerritissimi. Subito dopo dovrà

Pericoloso prendere l'ascensore, da queste parti

Ahaha, non mi potete più colpire

Come se non bastasse dover saltare di masso in masso arriva anche il gallinaccio

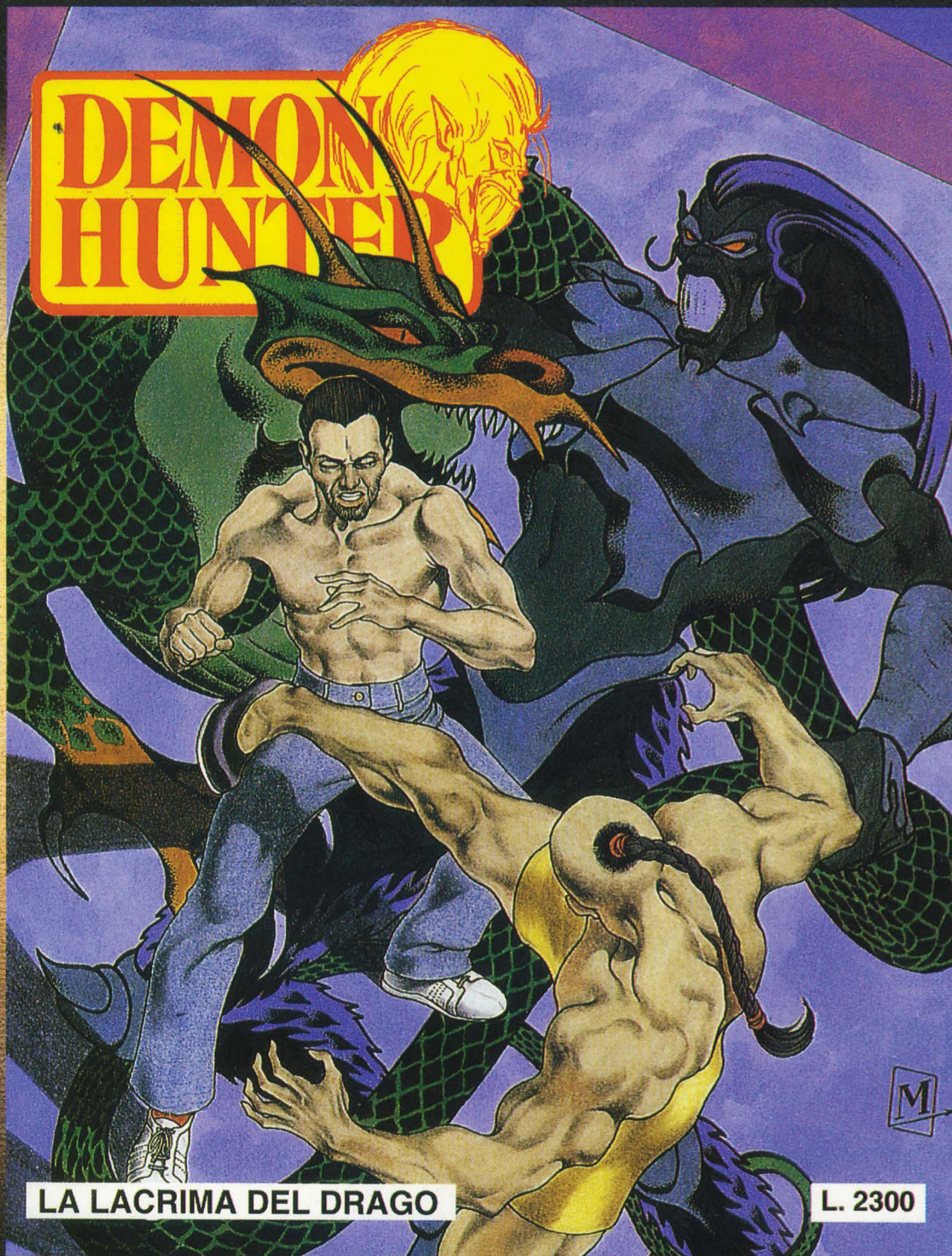
Ma quante braccia ha questo tizio?

Furia cavallo del west...

Ahi, che male!

### MAGIA, MAGIA!

Il nostro ninja-gelataio è capace di prodursi anche in favolosi numeri di magia, illusione e prestidigitazione! Non può segare una donna in tre (e poi ricomporla), non sa far sparire le monetine da sotto i bicchieri e non riesce a indovinare l'età delle persone, ma grazie alla sua istruzione da "vero ninja origginale garantito" può eseguire i seguenti trucchi (si fa per dire), o come li chiama lui, jitsu:
Ikazuchi: Musashi viene protetto contro tutti i tipi di insidie da uno scudo d'energia
Kariu: Utile e dilettevole: quattro draghi di fuoco salgono dal terreno e danneggiano tutto quello che c'è sullo schermo.
Fushin: Il nostro amico Shinobi si moltiplica e riesce a saltare più in alto del normale.
Mijin: Distruzione definitiva, mia e tua: Musashi si suicida e spazza via praticamente tutto quello che si trova sullo schermo.

TUTTI IN EDICOLA
È ARRIVATO
IL FUMETTO PIÙ, PIÙ, PIÙ......

CHINATOWN
questo mondo misterioso...

Vediamo se riusciamo a passare senza farci vedere

Ma non puliscono mai in cantina da queste parti?

farsi strada attraverso una serie di caverne piene di ninja malvagi, per poi passare al complesso hi-tech infestato da ninja malevoli, lo stabilimento sovraffollato di ninja incazzosi, il mare frequentato da ninja antipatici, la foresta in fiamme che brulica di ninja maneschi e così via. Ok, ok, forse i nemici non sono poi così vari, a voler ben vedere. Ma a chi interessa? E comunque non ci sono solo i ninja, ci sono anche i terroristi (ah, beh, allora).
Super Shinobi II è uno di quei titoli da non prendere sotto gamba: il predecessore è uno dei capisaldi del panorama Megadrive, pur essendo vecchio di alcuni anni infatti è tutt'ora un titolo rispettabile e giocato ed è uno dei migliori platform di questo genere mai apparsi. Il seguito è tutto quello che sarebbe dovuto essere, e qualcosa di più: la realizzazione tecnica è a dir poco impeccabile, sprite e fondali sono disegnati e colorati divinamente e continuano lo stile del primo episodio pur rimanendo attuali; la colonna sonora è costituita da una serie di motivetti azzeccati e davvero orecchiabili, mentre gli effetti sonori vanno dal digitalizzato (gracchiante ma efficace) al semplice "simpatico".
La concezione dei livelli comunque è quello che fa veramente grande questo gioco: ci sono sì i livelli normalissimi e "rilassati", ma c'è anche il livello a cavallo con i ninja che arrivano da degli aquiloni, quello marino sul surf a reazione (!) con gli avversari che vi lanciano delle granate da moto volanti, il livello ambientato nel canyon dove dovrete saltare di macigno in macigno (che è poi la moglie del pacigno, il padre del cigno appunto) evitando di rimanere indietro (i sassi tendono a cadere quando vengono lasciati in mezzo all'aria, sapete)... I livelli finali poi sono una vera e propria festa tra trovate & sorprese, anche se ogni tanto si tende a esagerare con la difficoltà (qui siamo in due sull'orlo di una crisi di nervi) e i mostri di fine livello sono sempre interessanti e non si riducono mai a scontri privi di una qualsiasi strategia.
Difetti? Beh, tende ad essere un po' frustrante verso la fine, ma a parte quello non ce ne sono altri. Insomma, Super Shinobi II è uno di quei giochi che non devono assolutamente mancare nella giocoteca del maniaco del genere, a meno che vi manchi il Megadrive, se proprio vogliamo fare i pignoli

Marco Auletta

Guardate che vi si è rotto uno dei barattoli della marmellata

Resta di stucco è un ninjatrucco

Signor Godzilla buongiorno. Cappuccio e brioche?

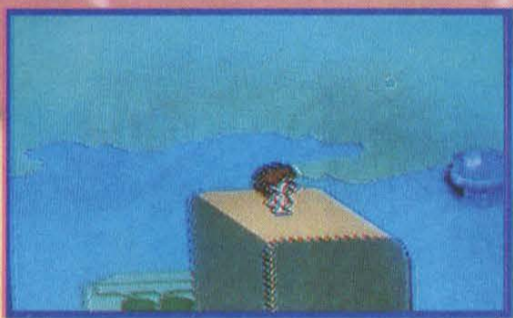
Altro che capelli bianchi: questo è cattivissimo

E adesso vi stacco la corrente!

## MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ Ottimi sprite<br>+ Fondali evocativi | 95 |
| **SONORO**<br>+ Effetti convincenti e "cattivi"<br>+ Musiche orecchiabili | 92 |
| **GIOCABILITA'**<br>+ Immediato e coinvolgente | 93 |
| **LONGEVITA'**<br>+ Difficoltà ben calibrata | 92 |
| **SEGA** | 93 |

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | 7 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

**Li abbiamo visti come terribili antagonisti delle saghe Fantasy, enormi crudeli, brutali, e invece, nella realtà sono piccoli, tondi e amorevoli, eppure si chiamano Troll**

Scandalo!!!! Orrore, Terrore!!! Hanno rapito Kiki! Chi ha potuto compiere un atto così efferato?! Una povera piccola dolce Trollessa rapita proprio nel momento in cui si recava sola soletta al Luna Park? Ma perché Winki non era con lei? Dove era, avevano forse litigato? E quale era il motivo? Faranno mai pace? Certamente no fino a quando Kiki non verrà ritrovata, ed è per questo che Winki che ha già capito che nella sua futura vita matrimoniale dovrà dare a Kiki la convinzione di aver ragione (così da poter risparmiare i soldi per la tintoria e il ristorante, ed eventualmente poterli investire in GdR e miniature). A questo punto si è volto alla ricerca della sua futura consorte, visto che i piatti della loro ultima cena sono ancora nel tinello da oramai tre giorni, e visto che a Winki non resta più una sola camicia che non sia da rammendare.
Ricostruite le ultime ore della sua amata il nostro si è trovato di fronte a un grave dilemma: cercarla, o uscire con la bellissima hostess olandese che ha conosciuto l'altro ieri???
La scelta era molto semplice: essendo Winki un giovane Troll dai sani principi manda l'amico Tinki alla ricerca di Kiki, sfoderando quindi la sua più affascinante voce per chiamare al telefono la bella hostess.
Purtroppo il gioco non ci racconta le avventure di Winki, ma quelle dell'amico che, sotto falso nome, si reca nel mefitico Luna Park. Qui, tra un clown assassino e una montagna russa, tra una colonna d'acqua e qualche gangster, si troverà a dover affrontare il terribile e perfido Biechillimo finale.

Trolls in Crazyland è un platform orizzontale articolato su più stage rappresentanti differenti zone del Luna Park; al termine di ognuna è presente una fase di introduzione alla successiva, in cui vengono fornite le sempre utilissime password, un must per chiunque voglia conservare la propria sanità mentale.
A una rappresentazione dei personaggi che ricorda tantissimo la grafica dei cartoni animati troviamo appaiate un'animazione non eccezionale e una scelta dei colori alquanto particolare, ma almeno molto colorata. La colonna sonora è alquanto ripetitiva, e pure il campionario di effetti sonori non è tra i più estesi.
Ma che cosa c'è di bello in questo gioco? I personaggi, naturalmente: quale altro gioco avrà mai per protagonisti dei paffuti esseri di trentacinque centimetri dai lunghi capelli fucsia? Sì questo purtroppo è l'aspetto dei Troll, ah mirabile metafora della condizione umana.
(C'è da dire che giocabilità e scelta grafica indicano chiaramente che il pubblico a cui è indirizzato questo prodotto è quello dei più giovani, per cui i molto colori e la difficoltà non elevatissima avranno su di loro un appeal diverso da quello che hanno esercitato sul caro Chriss... NdAlex)
Un'ultima nota allegra: alla fine i veri protagonisti si sono sposati e ora Winki e Helga vivono felicemente nei pressi di Rotterdam.

Chriss

Dove ci porterà questa porta?

Il nostro trolletto solo soletto in cima a un palazzo di Crazyland...

Forse è meglio prendere l'ascensore per scendere

Una passeggiatina sul ponte con un sacco di palloncini zavorrati che vi svolazzano intorno

Oh, finalmente un lieto incontro in questo Luna Park!

Un po' affollate le scale in questo periodo: sembra di stare a Gardaland

| NES | |
|---|---|
| GRAFICA +Cartoonesca -Animazione?! | 75 |
| SONORO -Brutti rumori | 70 |
| GIOCABILITÀ + Duri da picchiare | 80 |
| LONGEVITÀ - un po' facile | 74 |
| ASC | 75 |

| GIOCATORI | 1 - 2 |
| --- | --- |
| LIVELLI | 9 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 7 |

# WORLD HEROES

IMPORT

**Dopo la conversione di Fatal Fury, ecco la seconda trasposizione di un picchiaduro direttamente proveniente dal mostro nero della Snk. E come avranno fatto a trasformare gli 82 megabit della cartuccia originale nei soli 16 della release per Super Famicom?**

Chiedetelo alla Sunsoft, dato che è stata lei a operare questo miracolo: World Heroes per Super Famicom non soffre di carenze (a parte la sintesi vocale e la grafica leggermente rimpicciolita) rispetto all'originale; anzi, presenta un maggior numero di livelli di difficoltà (ben 7 contro i 4 della versione Neo Geo), un'opzione aggiuntiva di gioco Player 1 vs. Player 2 con tanto di crediti infiniti e statistiche finali e perfino la possibilità di muovere il doppelganger di ognuno degli otto lottatori selezionabili.
Come avrete indubbiamente arguito dalle foto, ci troviamo di fronte a un beat 'em up in prospettiva laterale tipicamente alla Street Fighter II, di cui si potrebbe definire un clone.
Beh, le differenze in realtà esistono; ad esempio la possibilità di gioco in torneo o in Death Match: selezionando quest'ultima opzione vi scontrerete con gli avversari in arene apparecchiate con trovate davvero letali: corde infuocate, muri non proprio lisci, bombe, macchie d'olio che vi faranno scivolare sempre al momento sbagliato, e così via.
Grafica più che soddisfacente, sonoro non malvagio e abbastanza orecchiabile, e infine giocabilità sostenuta da una parte dalla spettacolarità delle mosse e dalla rispettabile velocità delle animazioni, dall'altra esaltata dalla presenza di un lottatore che non potrà non entusiasmarvi ed elettrizzarvi all'ennesima potenza: il Dragone, un ibrido perfettamente riuscito tra il leggendario Bruce Lee ed il mitico Hokuto No Ken (e se guardate bene il faccione non potrete non riconoscere il protagonista di Dragon... NdAlex).
I partecipanti di questo torneo di lotta mondiale sono otto e potrete scegliere chi impersonare tra tutti questi, per sfidare i rimanenti e infine un incredibilmente muscoloso alieno mutaforma, fratello del cattivissimo T-1000

Questo è un lavoro per... Hanzo!

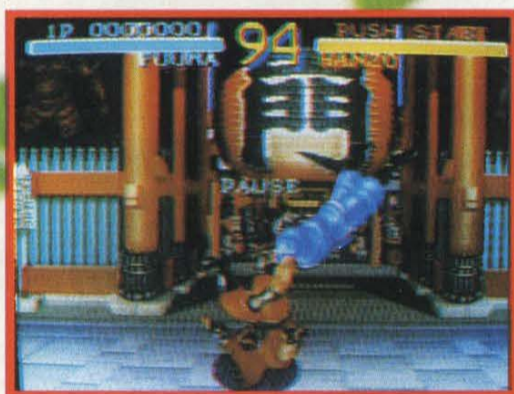
Il Dragone che evita abilmente la mossa segreta di Fuuma

E adesso battiamo le mani tutti assieme

Attenti alle mine in questo tipo di match

Per fortuna che il manzo qui salta bene

Signori, signori, vi prego!

Attento alla testa! Aspetta, ti salvo io!

di Terminator II e, come lui, in grado di poter assumere infinite sembianze organiche.
Tra gli otto contendenti selezionabili annoveriamo, oltre al già citato Dragone, i due bulletti del gioco (rispettive controparti di Ryu e Ken) Hanzo e Fuuma, che sono due agguerritissimi e massicci (forse anche un po' troppo) ninja di Iga, poi il cyborg Brocken (riuscitissimo incrocio tra Dhalsim e Vega), il Wrestler Muscle Power, il quale altri non è che lo stranoto Hulk Hogan (che qui sostituisce egregiamente la sua controparte russa Zangief); infine vi sono la bella quanto letale Janne (la cugina francese di Chun Li), il barbaro Karn (padre di Blanka) e il mago Rasputin, l'unico personaggio originale del gioco.
Purtroppo i pulsanti del joypad utilizzati sono solo tre, e da qui emerge evidentemente la minore complessità strategica rispetto a Street Fighter II e l'impostazione del carnet di mosse identica a quella di Fatal Fury (persino con la medesima funzione dei tasti: col terzo, ad esempio, eseguirete la solita presa e successiva proiezione del nemico). La mossa che eseguirete (con le braccia o con le gambe che sia) non sarà determinata dalla pressione del corrispondente pulsante in concomitanza con uno specifico movimento del joypad, ma piuttosto dalla distanza del vostro lottatore dal suo avversario e ciò, assieme alla presenza di sole due mosse segrete per ogni combattente (Hanzo e Fuuma inclusi) rende nel complesso World Heroes un po' troppo semplicistico nell'azione di gioco. Come conversione, World Heroes rappresenta davvero un risultato notevole ed indubbiamente apprezzabile; come gioco in se stesso, dandosi principalmente il fatto che (a parte le caratteristiche estetiche audiovisive) anche l'originale su Neo Geo risultava globalmente inferiore al picchiaduro Capcomiano, non posso che lapalissianamente mettere in evidenza anche l'inferiorità di questa conversione famicomiana.
Comunque, gli sprite sono indubbiamente più grossi di quelli del mito streetfighteriano, e l'idea del Death Match ha inconfutabilmente una sua tangibile attrattiva.
La longevità del gioco si mantiene sui livelli di una settimana circa di gioco intenso, anche se poi, una partita ogni tanto non dispiacerà certamente, anzi.
In definitiva, World Heroes è sì un buon gioco, ma troppo poco originale poiché esageratamente clonato da Street Fighter II, rispetto al quale non apporta alcuna miglioria, non riuscendo neppure a eguagliarlo; vale comunque la pena di dargli un'occhiata, se non altro per la presenza dell'incredibile Dragone, che so di avervi ormai decantato fino alla nausea, ma che, vi assicuro, in versione World Heroes II per Neo Geo (magari un bel giorno anch'esso convertito per il gioiellino di mamma Nintendo) rappresenta il lottatore dei sogni di ogni videogiocatore di beat 'em up (me incluso). Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Finalmente qualcosa di conosciuto: una bella fireball

Mossa segreta modello elicottero...

E adesso balliamo tutti assieme!

Il buon vecchio Brocken ha una sorpresa per voi

## MA

Un altro contendente... Non dico "basta, non se ne può più" perché si profilano l'eccellente Clayfighter e la versione Tournament delle Ninja Turtles. Sinceramente, World Heroes su SNES non ha un gran senso: Street Fighter II ha già tutta la piazza per sé, l'originale per Neo-Geo non era nemmeno 'sta gran roba, il seguito è già uscito... Non è neppure eccelso: facilino, lentissimo (rispetto a SFII Turbo, almeno), personaggi poco accattivanti, mosse "riciclate"... Non è malissimo, si limita a galleggiare nel Mare delle Mediocrità. Ho visto di molto peggio, comunque.

| SUPER FAMICOM | |
|---|---|
| GRAFICA +sprite grossi e ben definiti | 93 |
| SONORO -nella media dei giochi di questo tipo | 88 |
| GIOCABILITÀ +appetibile e di semplice interazione | 91 |
| LONGEVITÀ +mediamente durevole | 85 |
| SUNSOFT | 91 |

L. 49.900
PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
BATTLETOADS™
ORIGINAL
GAME BOY. GAME PAK
LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!
Original Nintendo Seal of Quality
LICENSED BY Nintendo
TRADEWEST
CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE 167 - 821177
SALDIMANIA
TOYS LEADER
NINTENDO®, GAME BOY™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 1991 RARE LTD. LICENSED BY TRADEWEST, INC. BY RARE COIN-IT, INC. © TRADEWEST INC.
CADARIO
"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

# DOUBLE DRAGON

65

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

**Finalmente è arrivato anche per Game Gear questo classico gioco che ha entusiasmato un po' tutti nelle sale giochi a suo tempo; se vi considerate dei buoni picchiatori questo è il titolo che fa per voi, almeno fintanto che Streets of Rage 2 non passerà dalle news alle**

Da buon capostipite dei picchiaduro, lo scenario non potrebbe essere più classico: dovrete attraversare la città, entrare nei diversi locali e superare con botte da orbi i delinquenti che a mano a mano incontrerete lungo il vostro cammino; potete naturalmente utilizzare come arma tutto quanto di utile trovate per strada, anche armi da fuoco come la pistola che vi consentirà di eliminare così senza troppi sforzi la teppaglia cittadina.

Nonostante le ovvie limitazioni del Game Gear, la Sega è comunque riuscita in maniera ottimale a riprodurre il gioco attenendosi in maniera più fedele possibile al videogame da bar: le mosse in particolar modo sono state ben riprodotte e sono decisamente efficaci in quanto a collisione degli sprite, prontezza di reazione e precisione dei movimenti.

Ecco la gentil donzella che mi manca...

Vuoi sapere che numero di scarpe porto?

Ma chi è questo? Il fratello piccolo di Schwarzenegger?

Che bello! Ho trovato una pistola per strada

Graficamente, nonostante il piccolo schermo, i lottatori sono discretamente definiti, il personaggio con la bandana sulla fronte stile Rambo dà un senso di sicurezza e forza, allo stesso tempo di agilità e prontezza ai comandi, con i suoi calci volanti, le sue piroette e i pugni al tritolo vi faciliterà sicuramente nella vostra missione contro energumeni e graziose fanciulle che non esiteranno un momento per atterrarvi ed eliminarvi.

Lo scenario è decisamente ripetitivo (le strade, i bar etc.), per fortuna almeno le musiche di sottofondo sono abbastanza vivaci e non aggiungono tedio alla linearità del gioco.

Nel complesso quindi posso dire che è un gioco abbastanza coinvolgente nonostante la ripetitività, del resto non c'era da attendersi altro da un gioco abbastanza datato, insomma, bisogna essere attirati dal tipo di gioco.

Nemmeno nei bar si può avere un po' di pace?

Questi punk non si arrendono mai

Michele
The Butcher Cammarata

**GAME GEAR**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+movimenti molto realistici<br>-un po' scattosi | 60 |
| SONORO<br>+musica avvincente<br>-effetti sonori da rivedere | 65 |
| GIOCABILITA'<br>+... ma quelle poche sono ben fatte | 65 |
| LONGEVITA'<br>-Combattimenti ripetitivi e poche mosse... | 60 |
| VIRGIN | 65 |

87

| GIOCATORI | 2 - 8 |
|---|---|
| LIVELLI | 1 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 4 |

# CHAMPIONSHIP POOL

IMPORT

La sigaretta penzolava stancamente dal labbro inferiore di Cain. La folla intorno attendeva in silenzio il colpo. Erano state scommesse grandi cifre su questa partita, e nessuno avrebbe accettato di buon grado una perdita. Dall'altro lato del massiccio tavolo di legno, il suo avversario lo stava squadrando pensieroso: era un tiro troppo facile, non lo si poteva sbagliare e, in ogni caso, lui non avrebbe fallito!

Una sedia venne delicatamente spostata, subito seguita dal rumore di un paio di tacchi sullo sporco pavimento. In mezzo al fumo del locale fece la propria comparsa una donna meravigliosa, una di quelle creature che capita di vedere solo una volta nella vita, ma che poi si ricorda per sempre. Con movimenti studiati e lenti raggiunse Cain, cingendo i suoi fianchi asciutti con un braccio: "Avanti caro, fai in fretta che mi sto annoiando". La soave voce della donna sembrò richiamare Cain dal mondo dei sogni. "Arrivo bambola. Un colpo così posso farlo anche a occhi chiusi!"

Nessuno avrebbe più dimenticato il suono del sottile tappeto verde che si stracciava sotto la stecca di Cain...

Quindici palle colorate su di un tappeto verde, nessun limite di tempo, grandi dosi di strategia e precisione. Sul fatto che il biliardo sia un gioco oltremodo affascinante e divertente, credo non esistano dubbi (almeno, io di dubbi non ne ho. Magari voi si, ma non mi interessa). Ma non tutti amano l'atmosfera che si viene immancabilmente a creare dove compare un tavolo da biliardo: fumo di sigari, sigarette e pipe, facce losche in agguato, imprecazioni trattenute a stento che sibilano tra la gente, improvvise urla di gioia o rabbia (creature meravigliose che si vedono una sola volta nella vita e che si ricordano per sempre, perché portano una sfiga incredibile... NdAlex)...

Così, anche per questa volta, arriva l'immancabile simulazione computerizzata a ovviare ai suddetti problemi. A sfornarla è la Mindscape e a usufruirne sono tutti coloro che possiedono un Super Nintendo.

Per coloro che ancora dovessero ignorarle, ecco un breve sunto delle regole del biliardo: cacciate le palle in buca! A parte gli scherzi, la faccenda non è davvero così semplice come potrebbe sembrare a giudicare dai film, dove Paul Newman sforna colpi inconcepibili alla velocità della luce. In realtà esistono molti tipi diversi di giocare, che vanno dal semplice "butta-dentro-una-palla-qualsiasi-purché-prima-mi-dica-quale-e-dove" fino a regolamenti scritti su diversi tomi e comprensibili solo da coloro che posseggono almeno tre lauree. L'idea fondamentale è comunque quella di buttare in buca solo determinate palle, magari facendole prima carambolare sulle sponde.

Le opzioni permettono di scegliere il tipo di gioco che si vuole affrontare, il numero di giocatori e, cosa fondamentale, il livello di difficoltà. In base a quest'ultimo è possibile disporre di un particolare indicatore (più o meno stabile) che segna l'ipotetico andamento del tiro. La visuale, fondamentalmente dall'alto, può essere variata, permettendo al giocatore di osservare la partita dal lato del tavolo (visuale affascinante ma scomoda perché, al contrario di ciò che succede in giochi tipo Whirlwind Snooker, non si può muovere).

Grafica e sonoro sono adeguati alla macchina, che viene sfruttata in maniera abbastanza interessante. Purtroppo non si gode di una grandissima precisione in fase di tiro, ma in fondo questo è quello che accade anche nella realtà. Il numero di giochi diversi - ciascuno spiegato in maniera breve ma esaustiva - e i quattro livelli di difficoltà - garantiscono divertimento per un sacco di tempo, ma deve piacere il genere.

Se amate il biliardo e non volete spendere almeno 7000 all'ora in un'apposita sala (se ne conoscete di meno cari fatemelo sapere!!!), questo è il gioco che fa per voi.

Andrea Fattori

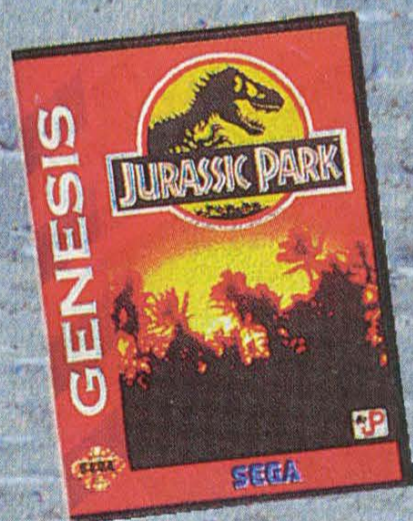
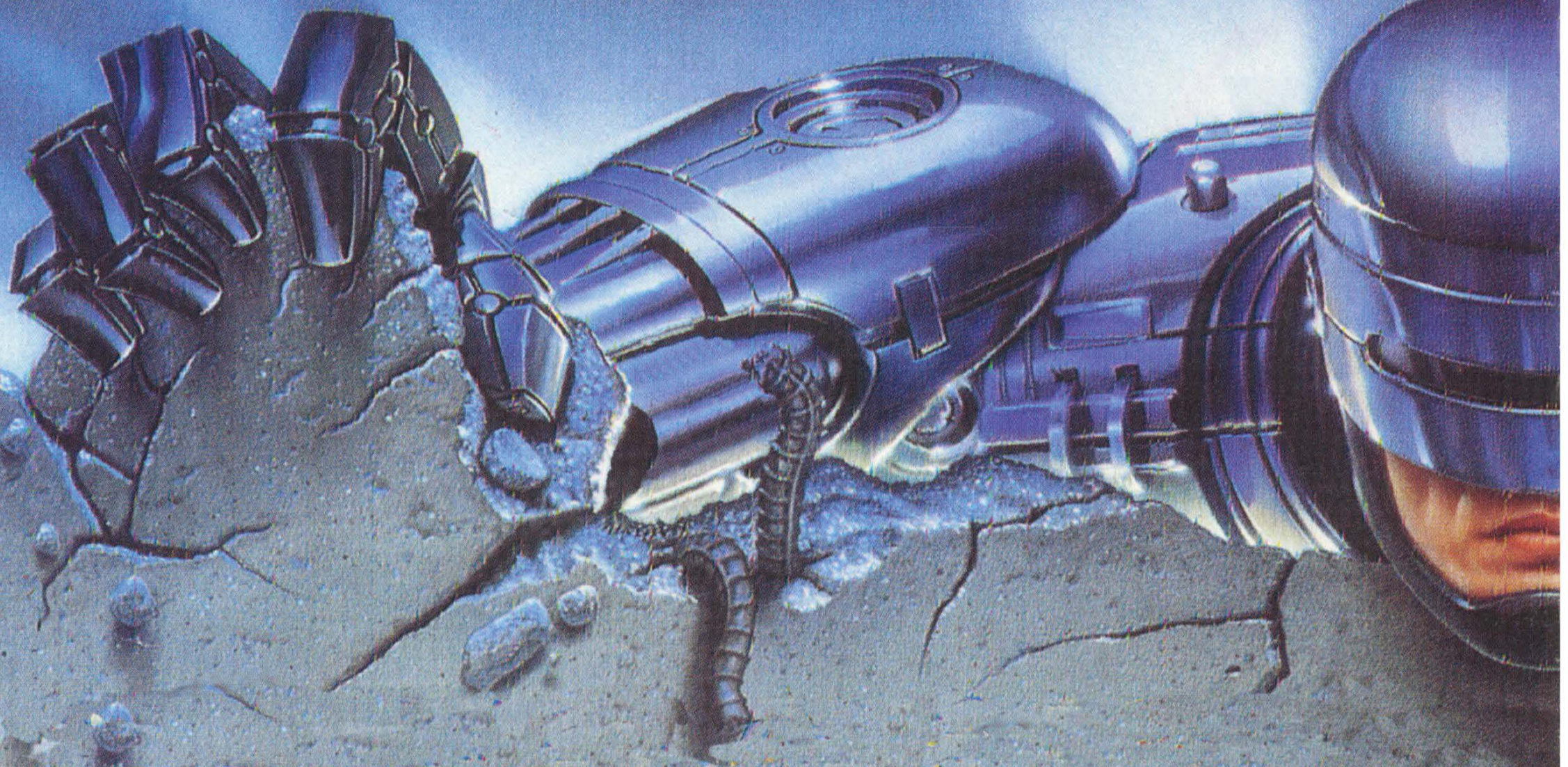
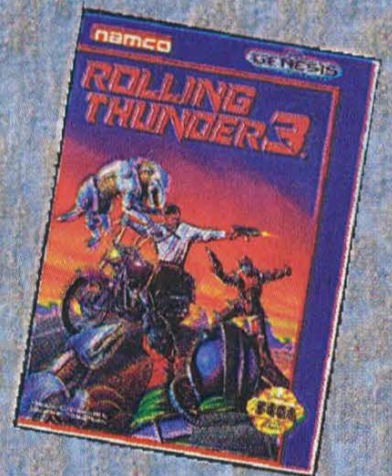
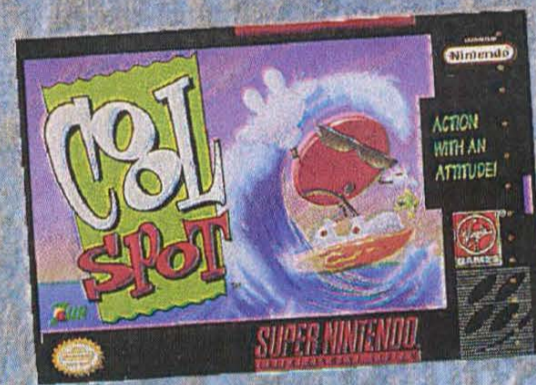
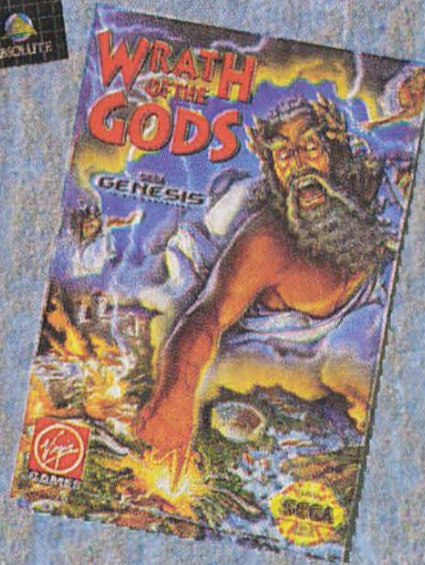
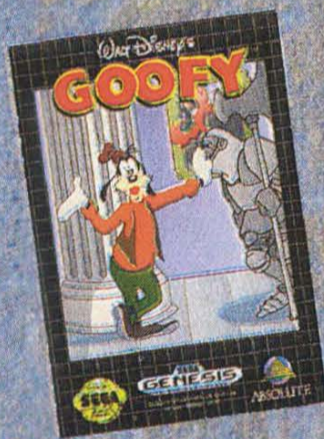
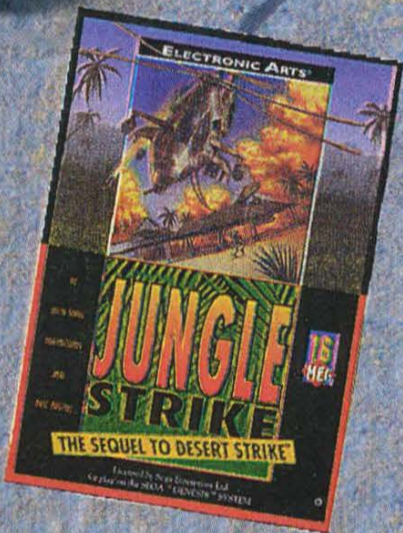
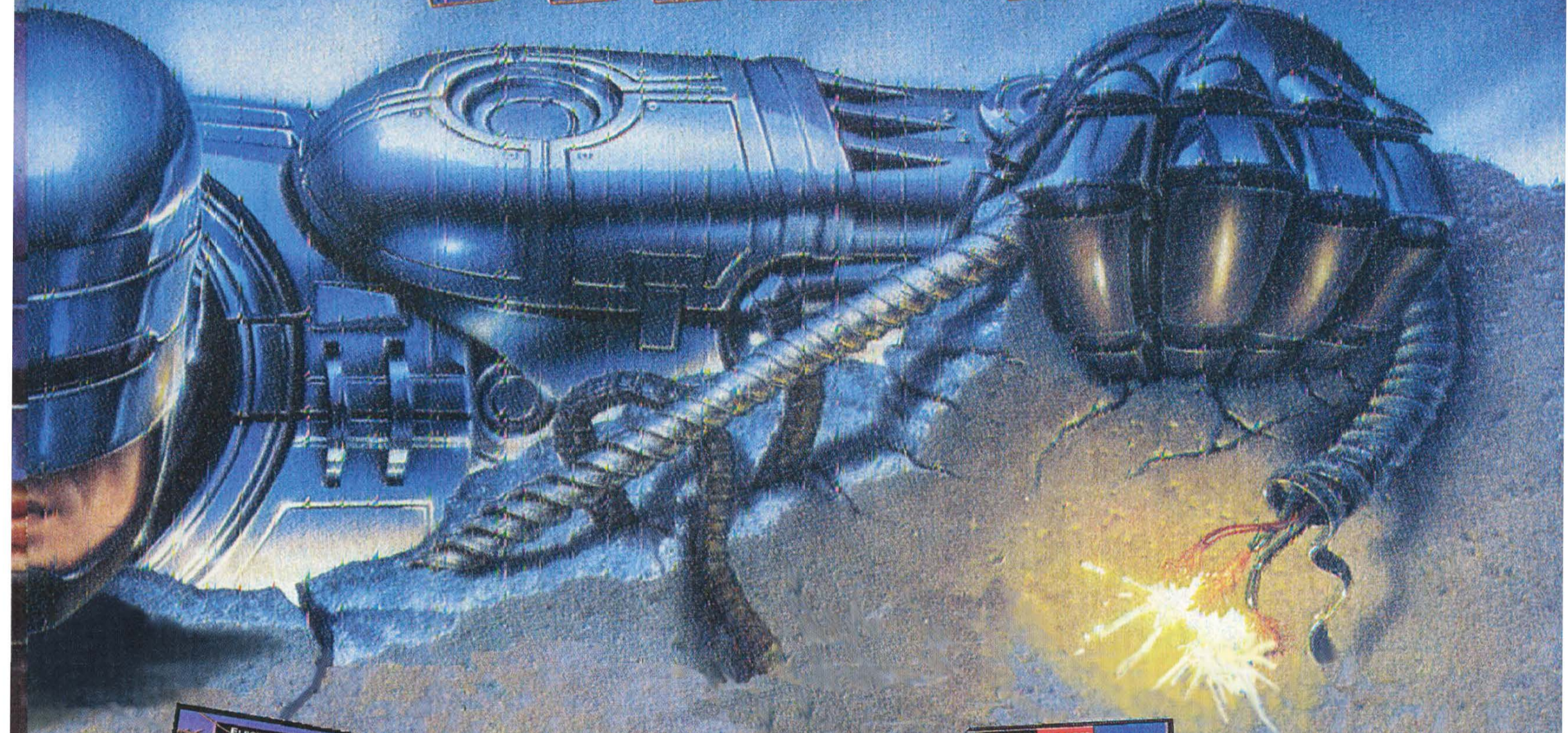
A me sembra un tiro abbastanza facile, e a voi?

Una vista d'angolo. Notate la fessura laterale del biliardo attraverso cui vedere le palle imbucate

Una delle innumerevoli visuali...

La più prosaica vista da gioco del biliardo...

Un po' di spiegazioni per il controllo del tiro...

| SUPER NINTENDO | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ buona definizione<br>- basilarmente semplice | 80 |
| SONORO<br>+ discreti effetti sonori<br>+ ottimo l'effetto silenzio | 85 |
| GIOCABILITÀ<br>+ appassionante<br>+ sufficientemente realistico | 88 |
| LONGEVITÀ<br>+ tantissime opzioni<br>+ il biliardo non stanca mai | 89 |
| MINDSCAPE | 87 |

GOING OV
JOYSTICK
fun
20149 MILANO - VIA LORENTEGGIO 38 - TEL. 48952821 - 4232606

**software alla velocità**

**della luce !!!**

**VENDITA AI RIVENDITORI**
**VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA!**

**91**

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | 7 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

# JUNGLE STRIKE™

## THE SEQUEL TO DESERT STRIKE™

**Era una giornata come tante altre, ma qualcosa nell'aria faceva presagire ciò che sarebbe accaduto; il caldo afoso era passato anche quest'anno senza fare grossi danni e il giorno volgeva al termine, ma nessun essere umano sapeva... Il cielo era diventato improvvisamente scuro e la città era deserta, quasi fosse un luogo fantasma. Quella città che aveva ospitato tutti i presidenti dei gloriosi United States of America, quella città capitale di una nazione che si era trovata costretta ad abbassare il capo pochissime volte stava per essere, per essere... Niente, non un rumore, non una persona per strada; quasi incredibile per un posto del genere eppure questo era quello che "loro" aspettavano...**

Solo un eroe militare aveva cominciato a sospettare qualcosa, un uomo con sulle spalle anni di esperienza, un uomo che sputava in faccia a qualsiasi dannato tipo di pericolo che si parava sulla sua strada. "La paura non esiste, attacca per primo, non farti scrupoli e difendi i tuoi ideali" questo gli avevano insegnato all'accademia. Ah, l'accademia, che posto infame. Un giorno eri un eroe, l'altro potevi trovarti in cella di rigore... Ma questa è un' altra sporca storia, talmente sporca e violenta che non vale la pena di essere raccontata. Ormai era giunta la notte e non era ancora successo niente, l'apocalisse si sarebbe scagliata l'indomani mattina quando i primi raggi del sole avrebbero dato inizio a un nuovo giorno denso di emozioni, paura e minacciato da una strage di proporzioni a dir poco catastrofiche.
Verso le 8:00 AM dei camioncini Volkswagen azzurri e bianchi entrarono timidamente in città, seguiti a breve distanza da dei mezzi molto più pesanti e armati. Ma perché e soprattutto chi poteva volere una cosa del genere? I russi? No, impossibile, troppa sfacciataggine: attaccare per primi il nemico, senza motivo e in casa per giunta! Non era da loro.
E allora chi? Dannazione, chi stava per attaccare il cuore di una delle due superpotenze, chi tanto sfacciato e coraggioso? Lui sarebbe stato il primo a essere avvertito "dai capi"...
Stava riposando nella sua casa, da quando aveva portato a termine quella missione nel deserto (operazione DESERT STRIKE, così l'avevano chiamata, "niente di più facile per uno in gamba come te". Quella volta si era fatto fregare come un poppante, ma non sarebbe più successo, o così almeno lui pensava...).
Quando squillò il telefono ebbe un sussulto, le 8:30 di una domenica settembrina, chi poteva essere se non il vecchio Zio Sam che aveva ancora bisogno di lui? Era il capo di stato maggiore: "Vieni subito, è importante, non posso parlare ora, abbiamo paura che qualcosa di terribile stia per accadere, ci troviamo in una casa abbandonata nella parte est della città, raggiungici appena puoi, e se ti venisse in mente di disubbidire... ricorda quello che hai giurato quando ti sei messo l'uniforme: fedeltà e ubbidienza per difendere il paese. Ti aspettiamo!"
No, stavolta non si sarebbe fatto fregare, certo si sarebbe presentato, ma per il resto... era ancora tutto da vedere!
Si fece la barba e si vestì, all'apparenza sembrava calmo ma lui stesso era conscio che si stava per ficcare in un'altro guaio, e di quelli grossi per

Quando si dice i compiti facili facili

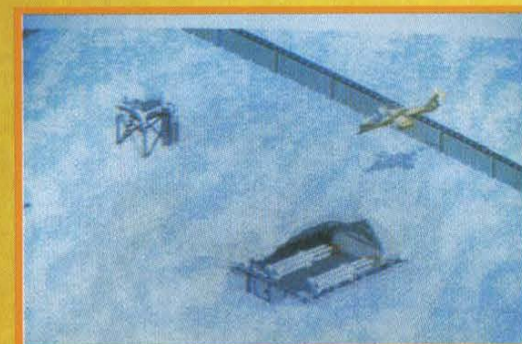
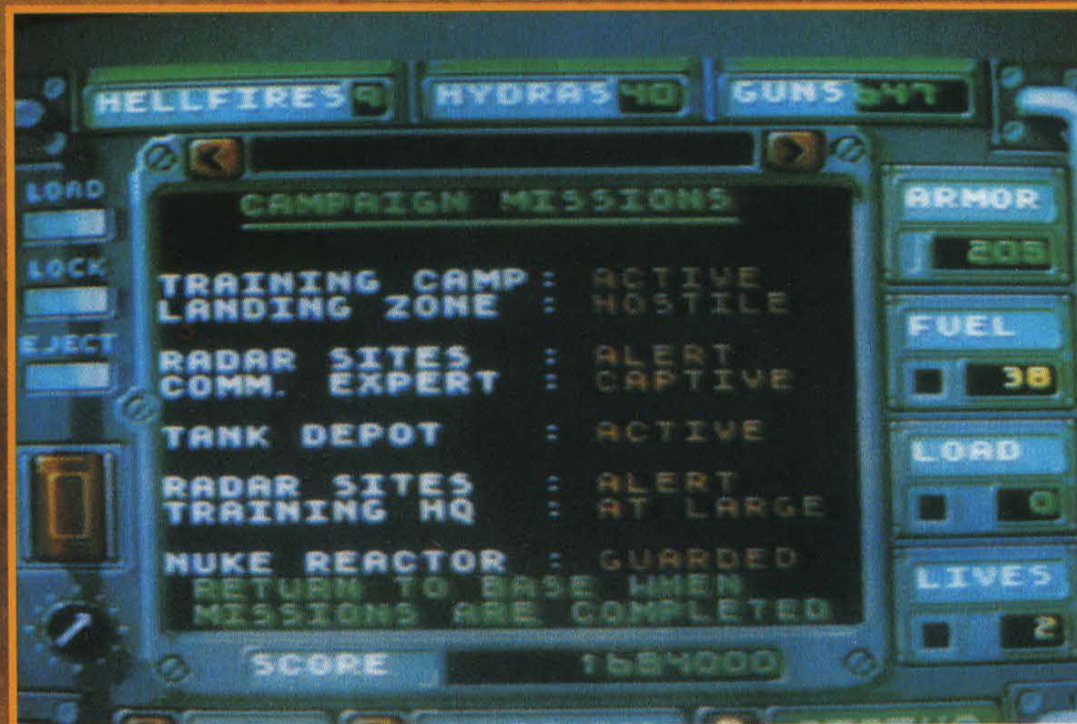
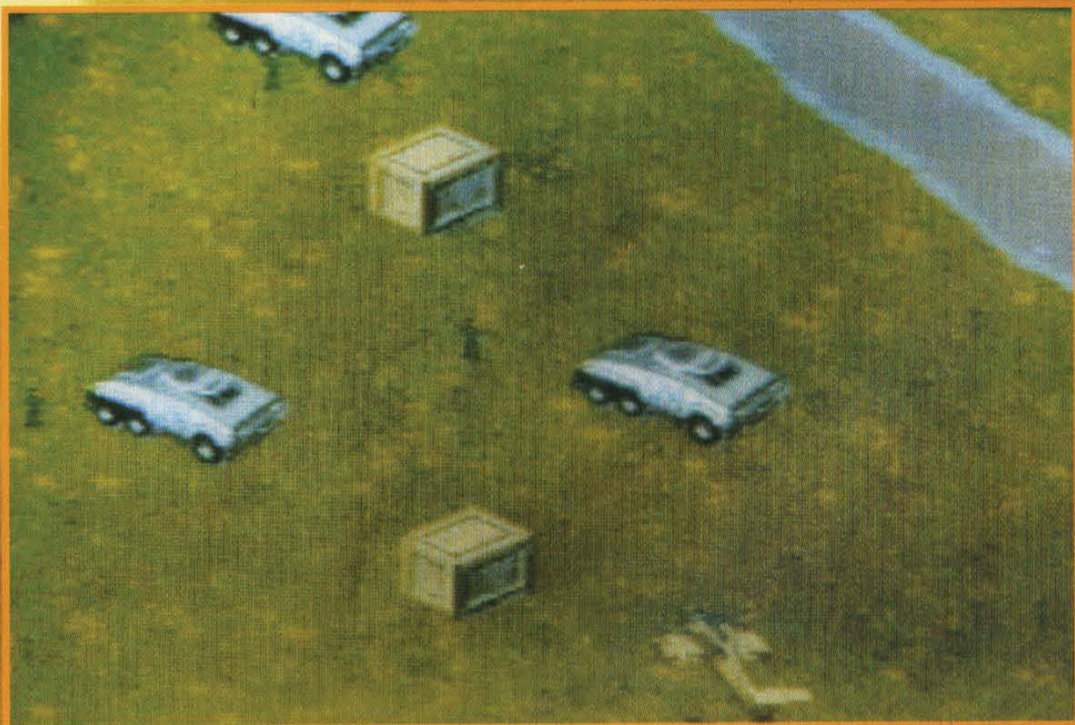
Questo copilota è un asso, bisogna solo recuperarlo

Adesso basta scherzi, siamo veramente in guerra

Mmm, la metro transiberiana!

Ma guarda un po' cosa si nasconde sotto il ghiaccio della Siberia

Bella serie di autoblindi, me ne vendete qualcuno?

Però, non sembra troppo rosea la situazione!

giunta. Salì sul suo Renegade nero (che portava la scritta "I am a damned S.O.B." sulle fiancate, mise in moto e si diresse al punto d'incontro; nessuno usciva di casa, strano: "che la televisione o la radio avessero dato notizia di qualche minaccia?" Probabile, però lui non poteva saperlo perché in vita sua si era sempre rifiutato di avere uno di quegli inutili aggeggi in casa... Puah!
Arrivò di fronte all'edificio e parcheggiò; giunse alla porta, la aprì sospettoso e, con i primi rivoli di sudore freddo che gli scendevano per la schiena, s'introdusse nella costruzione; il Capo di Stato Maggiore era lì.
"E' successo l'irreparabile"
"Il presidente ha finito le sigarette?" rispose con aria sprezzante. Che uomo, ormai non si curava più di nulla e di nessuno, aveva visto troppi morti e passato troppe brutte storie per aver paura di qualcosa
"No, La Casa Bianca è assediata, e lo sono anche gli altri monumenti importanti della città, se facciamo una mossa salta tutto"
"Non mi riguarda, c'era un patto tra di noi e io l'ho rispettato, anche voi dovete fare lo stesso"
"Lo so"
"E allora? Trovatevi un altro che vi tolga da guai, io il mio conto l'ho regolato"
"Aspetta, ti ricordi di Desert Strike?"
"Come potrei dimenticarmi, come, forse voi potreste visto che ne avete sentito parlare e basta, io certo non posso e Dio solo sa quanto volentieri me ne dimenticherei"
"Fammi finire, il generale Kilbaba è morto, ma un bunker non è stato distrutto ricordi?"
"Smettetela di dire ricordi, certo che ricordo, Desert Strike l'ho condotta io, e da solo per giunta"
"Bene in quel bunker c'era suo figlio. Ha ereditato il potere del padre e si è alleato con Carlos Ortega, lo spacciatore di droga più potente del mondo, e Ortega ha un esercito (armi nucleari comprese) che ha messo a disposizione del figlio del generale".
"Sono loro?"
"Si, siamo nelle tue mani, solo tu conosci le loro strategie e solo tu puoi fermarli, anche questa volta sei da solo, meno dell'altra volta, ma non possiamo rischiare di comprometterci troppo"
"Eh già, io posso morire nel modo più doloroso del mondo ma voi... ah voi no, ho capito. Ma ricordatevi che non accetto perché siete voi a dirmelo. L'altra volta mi avete incastrato perché ero un giovane ufficiale affamato di gloria, questa volta perché quel bunker era sfuggito al radar, al mio radar!"
"Grazie"
"Spero di poterla rivedere ancora per raccontarle tutti gli orrori che ho passato con Desert Strike e quelli che passerò ora, preparate un centro operativo mobile, le armi... al mezzo baderò io"
"Non vorrai usare lo stesso"
"Invece sì, è andato bene una volta, andrà bene due... e stavolta quel bastardo e tutti i suoi compari spariranno dalla faccia del globo com'è vero che sono americano... Ortega hai fatto male, ti sei alleato con un pazzo e sarai eliminato senza pietà!"
"Buona fortuna, capitano"
Lui non rispose, sputò per terra e uscì (noblesse oblige NdAlex).
Andò a casa, prese lo stretto necessario e andò all'hangar e tirò fuori il suo Apache, suo perché dopo Desert Strike nessuno aveva voluto toccarlo, un altro oggetto che ricordava quell'orrore.
Erano le 9:30, i terroristi appostati stavano per perdere la pazienza quando da una collina apparve l'Apache armato di tutto punto, il rumore assordante delle pale, l'aspetto minaccioso di tutte quelle armi montate sui piloni laterali presero di sorpresa i terroristi.
Il figlio del generale fu avvertito e il suo primo pensiero fu: "Americano farabutto, hai ucciso mio padre, ma io distruggerò te e la tua nazione..."
Jungle Strike era cominciata, e avrebbe portato il nostro eroe in giro per il mondo con lo scopo di distruggere un esercito e far fuori definitivamente Ortega e il figlio del generale Kilbaba. Tutto da solo (o quasi), e tutto con il solito fido Apache (a dire il vero è un Comanche, ma non potevo dirlo subito, mi avrebbe stravolto lo storyboard)
Desert Strike è stato apprezzato da praticamente tutta la stampa specializzata e i programmatori dell'Electronics Arts hanno colto la palla al balzo con questo seguito.
La visuale del gioco,

Per prima cosa bisogna scegliere un buon copilota; o una buona copilota...

Il buon schermo riassuntivo ha il solito ed efficacissimo look di sempre

Ma, Signor Presidente! Io ero SICURO che ci fosse un terrorista lì dentro!

Eh vabbè, come ve la prendete per una misera casetta!

Rivivi le emozioni mozzafiato del

**CAMPIONATO MONDIALE DI FORMULA 1**

sulla tua consolle SEGA™ preferita.

**Mega Drive: Lit. 139.900**
**Master System: Lit. 99.900**
**Game Gear: Lit. 89.900**
Prezzi al pubblico IVA inclusa.

DOMARK®

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

"LEADER distribuisce prodotti originali con l'assistenza e la garanzia totale".

Ok, grazie di avermelo detto, adesso mi sento più sicuro

Ok ragazzi, adesso tutti fuori con le mani in alto!

Dove passo io restano solo buchi

sempre isometrica, il radar, le armi (Hellfire, Hydra e un cannoncino frontale che è una pacchia da usare, co-pilota non-miope permettendo) ecc. Tutto uguale, almeno all'apparenza. Questa volta infatti non siamo nel deserto, siamo a Washington, passeremo sopra l'Oceano per poi spostarci nella giungla (pensate che un livello è ambientato di notte e l'unica luce che vedrete sarà quella che scaturisce dalle esplosioni che illumineranno romanticamente il cielo intorno a voi!) e in altri ambientini non tanto ospitali. Ogni posto che visiteremo (beh, forse visitare non è il termine adatto) ci metterà di fronte tutte le insidie possibili e immaginabili: aeree, terrestri e anche navali. Una volta inserita la cartuccia la prima cosa che ci troviamo di fronte è il menu che ci informa sulla campagna da affrontare (in questo caso la prima), sul nostro copilota (che andrà scelto da una rosa che inizialmente non sarà troppo vasta, ma non preoccupatevi, campagna dopo campagna il roster dei copiloti si allargherà sensibilmente) e le opzioni (sistema di controllo con inerzia dell'elicottero o meno e disposizione dei tasti).
La missione comincia e la visuale isometrica, ottimamente realizzata, non tarderà a stupirvi; case, strade, veicoli che circolano, pali della luce, ecc. Tutto sotto di voi (o di fronte, a seconda se volete spàrare o meno). gli obiettivi per ogni campagna spaziano dalla distruzione di artiglieria al recupero di testate nucleari (peccato che non si possano usare, pensate alla faccia del soldatino inerme armato di baionetta antidiluviana che si vede calare sul capoccione una bomba da 1000 megatoni... ah, gioie della vita!). Visto però che fare tutto con un elicottero può essere, diciamo così, "noioso" saltuariamente potrete utilizzare in hovercraft, una moto lanciamissili (il sogno di tutti i possessori di Garelli come me e Andrea Della Calce) oppure un modestissimo F117 (il sogno di tutti i possessori di Garelli che hanno rinunciato a montare i missili sul motorino!). Ottima idea, decisamente azzeccata che consente di aggiungere varietà al gioco.
All'inizio della recensione (ma proprio sopra sopra) avrete visto un cartello che indica un gioco di "Simulazione e strategia". Jungle Strike non è infatti un arcade, dovrete preoccuparvi di tanti di quei particolari di cui non avete neanche idea: il carburante (se per caso lo finiste in prossimità di un carro armato provate a mettervi proprio sopra di lui e aspettate che il motore si spenga, voi perderete una vita... ma anche lui!), le munizioni, il corazzamento del veicolo, eventuali vite extra (rappresentate da una cassa con una croce rossa (simbolo notoriamente portajella)) ecc. Tutto questo ben di dio è solitamente evidente grazie al radar del vostro veicolo, ma a volte, soprattutto andando avanti, potrebbe essere nascosto dentro a un camion parcheggiato o una casa, oppure infine sotto un cumulo di neve; sparare per credere!
E se mi dimenticassi dello scopo della missione? No problem: il computer dell'elicottero memorizza la cartina, la vostra posizione, i passeggeri trasportati, le armi, le vite, gli obiettivi, l'ubicazione dei bersagli e lo status attuale; non sarà un Pentium però si difende bene (eppoi voglio vedervi a portare il Pentium in elicottero).
Volete sapere se è bello? Megablast! Jungle Strike è bello, graficamente ineccepibile, ottime animazioni, sonoro più che discreto e giocabilità da far spavento.
Inizialmente può sembrare difficile (ed effettivamente lo è), rimane indubbio però che c'è qualcosa che spinge ad andare avanti (tipo un caporedattore alle spalle con un nunchaku in mano? NdAlex), la voglia di usare tutti i mezzi a disposizione (e signori, andare in giro in moto, vedere un carro armato, sparargli e andare via sgommando è gratificante quasi come sgasare in macchina fermi al semaforo quando un bambino piccolo e grassoccio sta attraversando la strada...)(sei dimagrito un casino dall'ultima volta, eh? NdAlex), la curiosità del "cosa c'è dopo" è altissima e la longevità risulta rafforzata dal sistema di password che vi permetterà di ricominciare da dove eravate skiattati (le password da duecento lettere però potevano risparmiarsele...eccheccavolo!). Se siete stati colpiti da Desert Strike non potete farvi scappare Jungle Strike: difficile, longevo, graficamente sopra la media appassionerà tutti coloro che odiano i giochi facili e amano la distruzione globale accompagnata dall'abuso di potere (intendo sparare su una bancarella di frutta e farla saltare per aria senza nessun superiore che dice "ahi ahi ahi cattivo bimbo, questa proprio non me la dovevi fare...)(prima di rimodellarti il sorriso con due bastoncini uniti da una catenella NdAlex); l'importante è riuscire a portare a termine le missioni e non far fuori i vostri compagni, per il resto: "Take it easy".

Ecco: adesso andiamo a salvare Guglielmo il Selvaggio

Una confezione formato famiglia di missili nucleari, per favore

Stefano "BDM" Petrullo

**MEGA DRIVE**

| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+Belle animazioni<br>+Ottima scelta cromatica | 90 |
| **SONORO**<br>+Fa il suo lavoro<br>- musiche praticamente assenti | 78 |
| **GIOCABILITA'**<br>+ Se non vi piacciono i giochi facili compratelo<br>+ Se non vi piacciono quelli pacifici compratelo | 92 |
| **LONGEVITA'**<br>+ Violentemente lungo...da portare a termine<br>- E' difficile anche con le password | 95 |
| **ELECTRONIC ARTS** | 91 |

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1/2 |
| LIVELLI | 20 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

**Dopo il vecchio (per i possessori della versione Giapponese) Joe & Mac, dalla Data East ecco un altro platform d'ambientazione paleolitica. Questa volta il protagonista è un ragazzo con la coda, o meglio una scimmia armata di clava...**

Iniziamo con un bellissimo convegno di scimmiette

Incuriositi da quanto ho scritto prima? Beh, sappiate che è la pura verità. Tutto comincia in uno... stormo, sciame, mah, congrega, branco, squadra, boh, gruppo... ah sì, gruppo mi piace di più; allora, tutto comincia in mezzo ad un bel gruppetto di scimmie che, come ogni mattina, discutono al sole di politica e di metafisica. Tra le altre, nel gruppetto (come in ogni gruppetto, del resto) ci sono anche i due innamoratini della situazione, che ogni mattina si recano al simposio con la scusa di prendervi parte, sperando in realtà di incontrare l'uno l'altra e di potersi guardare negli occhi sospirando sdolcinatamente. In verità, le altre scimmie del gruppo si sono già accorte da quel dì di quest'innocente tresca amorosa, e dato che in fondo i due, come oratori, non valgono un granché, li lasciano tubare in pace, facendo finta di nulla.
Un giorno, il buon spirito protettore di tutte le scimmiette, toccato particolarmente dagli sguardi e dai sospiri sdolcinati dei due innamoratini del gruppo, decide di donare loro un aspetto umano, giacché le storie d'amore tra gli umani sono notoriamente più avventurose e contorte (quindi più interessanti) di quelle tra gli animali. Nel lanciare il suo incantesimo, sotto forma di due grandi bolle rossastre, il buon spirito protettore di tutte le scimmiette, che aveva un po' le idee confuse in merito, dimentica che gli esseri umani non hanno la coda (o forse ce l'hanno, ma la tengono nascosta), e così trasforma i due innamoratini in un ragazzo e una ragazza alquanto carini, ma con due code appiccicate ai rispettivi deretani. Poco importa, comunque, dato che l'incantesimo riesce bene. Così bene, che un infausto giorno il solito dibattito scimmiesco viene bruscamente (e drammaticamente, a onor del vero) interrotto dall'arrivo di una misteriosa quanto mostruosa figura volante, che invaghitasi della bella ragazza con la coda, decide di rapirla, e così fa all'istante. Il bello (anzi, il brutto) è che la misteriosa quanto mostruosa figura volante è in realtà uno stregone che, già che ci si trova, lancia un malvagio incantesimo all'affascinante ragazzo innamorato con la coda, e lo trasforma in nientepopodimenoche... una scimmia (davvero

Aha, faccio i sollevamenti anche con un braccio solo

Io non scenderei se fossi in quella scimmia

Mmm, temo di aver trovato un vicolo cieco

sfigato quel tipo, che fosse un aspirante ingegnere?)!
Nel mentre del verificarsi di questi accadimenti, il gruppo delle altre scimmie (da bravo gruppo di scimmie) fugge spaventato, lasciando solo il poverino che non riesce ancora a capacitarsi dell'accaduto.
E' quello il momento in cui s'ode la voce del buon spirito protettore di tutte le scimmiette, che mosso a compassione dalle lacrime del poverino, decide di consigliarlo (in realtà,

Cosa si mangia questa sera?

il buon spirito protettore di tutte le scimmiette è un vero buontempone, giacché gli piacciono un mare queste storie d'amore incasinatissime). Così, da consiglio del buon spirito protettore di tutte le scimmiette, il nostro eroe (per l'occasione) decide di partire alla volta di liberare la sua bella dalle grinfie dello stregone, e l'avventura comincia. Dal canto suo, il buon spirito protettore di tutte le scimmiette (che d'ora in poi abbrevieremo con B. S. P. D. T. L. S) decide di aiutare il nostro eroe disseminando il suo cammino di rocce che, se frantumate, riveleranno al loro interno una delle famose bolle rossastre che lo ritrasformeranno in ragazzo, rendendolo più forte. Ma basterà un sol colpo da parte degli sgherri dello stregone, che il ragazzo ridiverrà scimmia e, se colpita, la scimmia potrà dire addio a una delle sue famose tre vite (ebbene sì, il gatto ne ha nove e la scimmia tre, che ce vulete fà?).

Oh, due palle di energia e due rompi...

Ma quella scimmietta si sta trasformando o sta facendo pipì?

Non giratevi, ma siete osservati da un losco figuro e uno pterodattilo rosa

Cita che imita Tarzan...

Olà, delle tubature in mezzo al niente preistorico?

Il gioco è in sostanza un platform in prospettiva laterale a scorrimento prevalentemente orizzontale, in cui uno o persino due giocatori (gran bella cosa per la giocabilità) possono cimentarsi nel tentativo di liberare la bella in questione.
Congo 's Caper ricalca abbastanza lo schema di gioco di Joe & Mac; la grafica non è a quei livelli (ahiahiahi, passo indietro per la Data East), ma il concept risulta più intrigante grazie all'area di gioco indubbiamente più vasta (circa venti stage) e ad alcune chicche presenti nell'avventura.

Occhio alla coda, caro il mio eroe...

Innanzitutto una strana quanto divertente slot machine, che verrà attivata ogniqualvolta il nostro eroe raccoglierà (sempre frantumando le apposite rocce o tramortendo nèmici) un cubo di vetro; poi l'indicatore di bolle rossastre, che se raggiungerà il massimo (tre bolle, per la precisione), trasformerà il ragazzo con la coda in uno sfavillante ragazzo con la coda: più veloce, più forte, più dotato... insomma, il ragazzo con la coda bionico.

Fuori uno!

Globalmente ho trovato Congo's Caper davvero giocabile e divertente, senza alcun difetto rilevante (forse la grafica poteva essere fatta meglio), e con una longevità più che buona.
In poche parole, se avete voglia di un buon platform, di questi tempi Congo's Caper è certamente il migliore in circolazione per il vostro Super Nintendo. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

## DNA

Sono usciti un sacco di platform per il SNES alcuni dei quali sono piuttosto belli (ad esempio Bubsy). Anche questo Congo's Caper non è da meno: grafica rotonda, sonoro accattivante, giocabilità ottima... A me personalmente è piaciuto fin dalla prima partita, e ve ne consiglio l' acquisto.

| SUPER NINTENDO | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+colori ottimi<br>-non ottimamente definita | 88 |
| SONORO<br>+motivetti simpatici ed adeguati | 90 |
| GIOCABILITÀ<br>+immediato e coinvolgente | 92 |
| LONGEVITÀ<br>+vasta area di gioco | 91 |
| DATA EAST | 92 |

89

| GIOCATORI | 1 |
| --- | --- |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

**Mamma, mamma.....! Guarda...un pollo! Figliolo, d'accordo che ha le piume... ma quello è un Mapo! (Dedicato a un alpino)**

Lascia stare le cose che trovi per terra, Alfred

E d'improvviso volavo nel cielo infinito

Einvece no... si tratta di un pollo, e per giunta di un super-pollo, con il nome di uno dei più famosi maggiordomi di tutto il mondo: Alfred.
Ma veniamo al nostro paladino, signore della doratura, compagno di torme di patatine fritte, il coraggioso, l'acrobatico, l'inimitabile protagonista dei libri di cucina di mezzo mondo.

Le lumache contabili...

Scende dall'aereo che lo ha portato dritto-dritto dagli studi della Mindscape: che portamento, che sguardo intelligente, che charme, con il suo completo di piume brune con rostri gialli; gli andiamo incontro attraverso la folla di ammiratori e di altri intervistatori che son giunti fin qui da ogni dove.
CM "Ciao Alfred, sono di ConsoleMania, complimenti per il nuovo gioco, niente male"
Alfred "Cooht.....Coh-Coh-Coh-Coooot?"
CM "Sì, soprattutto il numero di schemi per passare da uno stage all'altro, è stata dura?"
Non risponde, ci pensa su...
CM "Ok, passiamo ad altro....Come hai fatto a sviluppare quella picchiata stile Caccia che ti permette di eliminare gli avversari?"
A."Coht...."
abbassa la voce, e notando l'assenza del manager si sbottona un po' di più..."Coht-Coht-Cooohot....COTH".
CM "Ho visto anche una buona performance per quanto riguarda le tue immersioni..."
A "...Cooot-co-cocoé-cooooht. Cooooht-COHOT-co-co-cot."
CM "Che cosa ci puoi dire dei tuoi

Piena di ascensori questa dispensa

avversari? Mi sono sembrati abbastanza combattivi; certo i topi-a-molla si limitavano a gironzolare di qua e di là, ma le lumache... almeno quelle con il mortaio sulla schiena e gli aculei erano abbastanza ostiche, per non parlare poi della bomba a tempo, sonnecchiante ma letale"
Non riporto la sua risposta, ma spiega che si è divertito molto e a sottolineare tutto ciò mi sciorina una serie di aneddoti piccanti conditi da foto di gallinelle e lumache in vari night-club; inoltre sembra che sia riuscito a fare amicizia coi topi che, pare, sono molto socievoli.
CM "Passiamo all'animazione degli sprite, divertente, ma non eclatante, cosa ci puoi dire in proposito?"
A. "Cooooo OOOOOOt..Co-Cohot-cot-cot"
CM "Beh, lo penso anch'io. Bisogna ammettere che i livelli sono abbastanza labirintici e il fatto che si sviluppino in verticale non facilita certo l'andamento delle partite. Fortuna che i programmatori hanno pensato di inserire dei passaggi per l'attivazione di passerelle aggiuntive, e un paio di zone con bonus extra, di chi è stata l'idea?"
A."Cot-co-co-co...Cohot???? Coht!!!"
CM "Già, dovevo saperlo... Chissà però come ci sarai rimasto sapendo che hanno aggiunto spuntoni, baratri, trappole e mine...

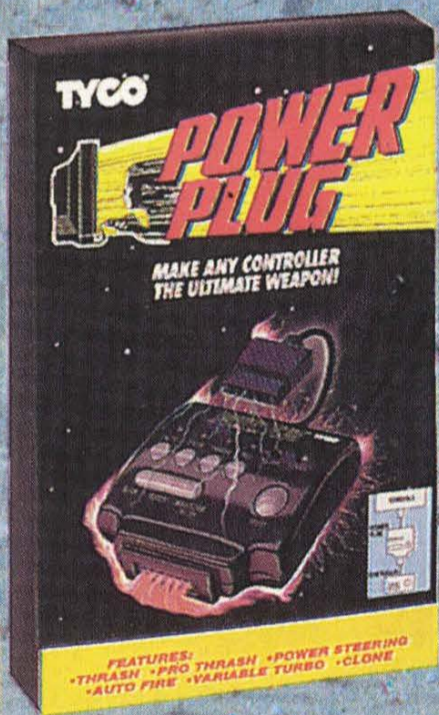
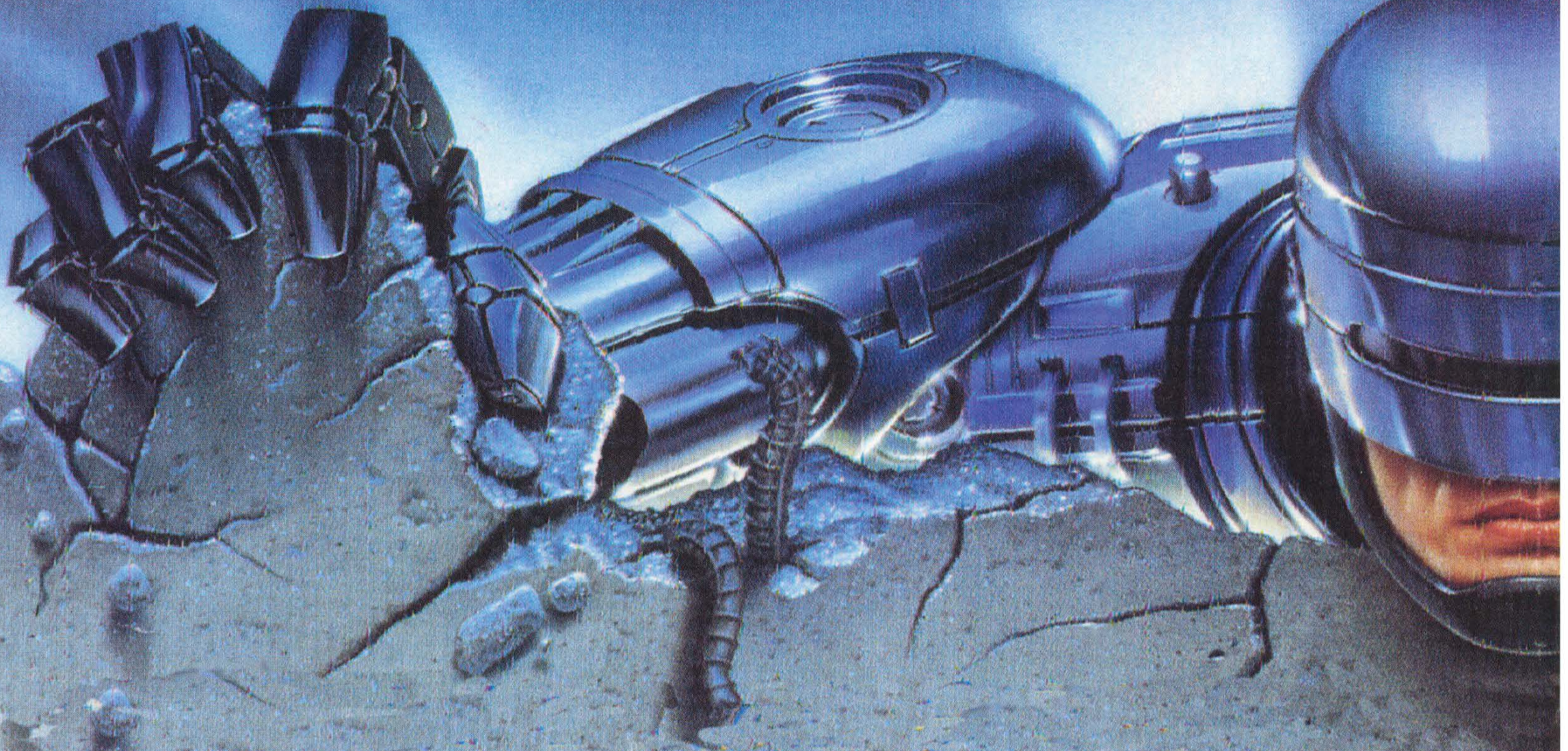
La micidiale picchiata che tutti hanno imparato a temere

Una domanda: le espressioni buffe che ti vediamo fare quando guardi in alto con quell'esilarante aspetto ebete ti sono state imposte? No, non mi guardare male, è opinione comune, sono decisamente buffe, e vedere un pollo che fissa una lumaca con gli occhi fuori dalle orbite..."
A "Coht! Co-co-co-co Cohtt!!!"
CM "Ok Ok, senza offesa. Complimenti, gioco davvero diver-

Aha, i famigerati topi a molla

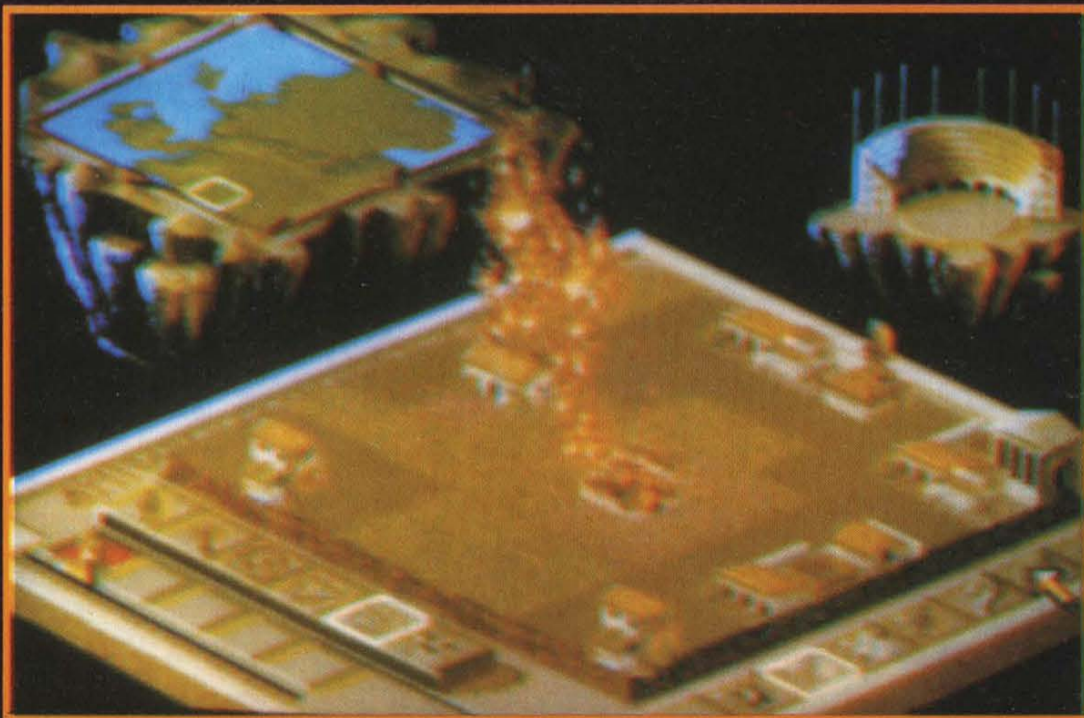
tente; alcuni livelli sono un po' frustranti, ma nel complesso è molto godibile. Le versioni precedenti (Amiga e Game Boy) hanno avuto un buon successo, è questo il motivo per cui è stato progettato il salto su Nes?"
A." Coht-Coht"
CM "Lo pensavo. D'accordo. Alfred, spero di rivederti presto, è stato un piacere parlare con te, e ancora di più lo è stato giocare; un'unica nota negativa: il sonoro è noioso, alla lunga, e non è fondamentale; però ammettere che gli effetti sonori relativi a tuffi, salti a molla, cadute, picchiate e voletti sono molto godibili."
A "Coot. Coh-co-co-cot."
Cm "Va bene, ti lascio agli altri. Arrivederci a presto. Ciao!"
A "Cot-cot!!!!"
Questo è tutto, un grazie ad Alfred e buon divertimento.

Christian Antonini & Alfred Chicken

| NES | |
| --- | --- |
| GRAFICA<br>+Chiara e ben definita<br>+ Divertente | 92 |
| SONORO<br>+ Buoni i rumori<br>-Noiosetto il motivo | 86 |
| GIOCABILITÀ<br>+Rapido | 90 |
| LONGEVITÀ<br>+moolti livelli | 87 |
| MINDSCAPE | 89 |

ER THE TOP
SUPER ADVANTAGE
SUPER NINTENDO
SUPER SCOPE 6
SUPER NINTENDO
SEGA

93

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | 1000 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | - |

**Avete mai sognato di essere un dio? Un dio con un popolo che vi adora, un dio che può scatenare tempeste, maremoti, innalzare vulcani... beh che ci vuole, basta essere caporedattore!**

Caporedattori megalomani a parte (tra Max e Alex non so chi sia peggio), parliamo di questo nuovo gioco per Megadrive che poi tanto nuovo non è, infatti Populous II è già in giro per Amiga da un sacco di tempo e tra l'altro viene considerato uno dei migliori prodotti mai usciti in assoluto.
Era lecito quindi aspettarsi una conversione sul Megadrive dove precedentemente erano apparsi sia il primo Populous sia Powermonger anch'esso dei Bullfrog, autori di tutti questi capolavori che ogni anno portano in casa Electronic Arts un mucchio di premi e sopratutto quattrini.
Chi di voi ha mai giocato alla prima versione del gioco penserà che questo seguito sia la solita operazione commerciale programmata solo per incassare un po' di soldi, beh, vi sbagliate di grosso perché Populous II è tutta un'altra storia; il gioco ha subito tanti e tanti di quei cambiamenti che ormai ha ben poco da spartire con il suo predecessore, ma andiamo a vedere più da vicino cosa c'è di nuovo.

E adesso quattro chiacchiere col vostro diretto antagonista

Una volta creato il vostro Dio, gli potrete dare un nome, creare un volto (tipo identikit, con delle frecce selezionerete i capelli, gli occhi e la bocca) quindi assegnargli i cinque punti esperienza (rappresentati sotto forma di fulmini divini) dividendoli tra le sei categorie di effetti; queste categorie rappresentano il popolo, la vegetazione, la terra, l'aria, il fuoco, l'acqua.
Per ognuno di essi ci sono una serie di cinque poteri che potrete sia utilizzare per aiutare il vostro popolo, sia per danneggiare il popolo avversario (ed è proprio questa la parte più divertente).
I poteri possono essere usati solo se c'è una quantità di mana sufficiente, altrimenti sarà impossibile utilizzare un particolare effetto; il mana è determinato dal popolo, più sarà felice della vostra condotta, più mana avrete per scatenare la vostra foga distruttiva.
Ci sono ben trenta tipi di interventi divini, divisi per sei categorie: i poteri del popolo danno la capacità di innalzare o abbassare il livello del suolo, cosa primaria per assicurare alla vostra gente una terra pianeggiante in cui stabilirsi senza alcun problema, un'altro importantissimo oggetto è il papale magnetico che in pratica è come una calamita verso la quale tutto il popolo si getterà al vostro comando, dopodiché potrete creare un Eroe.
Questi eroi sono personaggi tipicamente Greci, tra loro vi è il Perseo che andrà nel territorio nemico a far piazza pulita delle loro case, l'Adone (vegetazione) che dopo ogni scontro vinto si dividerà in due, Ercole (terra) che naturalmente disponendo di una forza

Le scelte iniziali che vi aspettano prima di diventare dei

Anche qui un po' di pianificazione edilizia non fa male

Un po' di sana devastazione col fuoco purificatore

eccezionale farà strage di soldati nemici, Odisseo (aria) che supera il muro del suono tanto va veloce, Achille (fuoco) che oltre a camminare veloce brucierà tutto quello che gli si para di fronte (il migliore a mio parere) e infine Elena di Troia (niente battute, please) che con il suo canto melodioso incanterà tutti quelli che avranno la sfortuna di trovarsi davanti a lei, quindi li porterà in mare e li fa affogare tutti (in verità io preferisco fargli emerge da sotto i piedi un bel vulcano!!!).
Gli altri poteri non sono comunque da meno, tra quelli del popolo troviamo la pestilenza, che si andrà diffondendo tra le file nemiche e che verrà rappresentata da un avvoltoio che vola sopra la testa del malcapitato e il terrificante armageddon che trasformerà tutti gli uomini dei due popoli in eroi e li farà combattere tra di loro all'ultimo sangue... insomma da usarsi solo in caso di stretta necessità.
I poteri della vegetazione sono meno disastrosi e possono aiutare il vostro popolo (e di conseguenza il vostro mana) facendo crescere alberi e fiori, ma possono comunque risultare micidiali per i nemici se gli fate crescere sulle loro terre funghi velenosi e pozze di fango bollente (si che mi piace!).
Gli effetti divini della terra possono servire alla costruzione di strade e per innalzare muri intorno ai vostri possedimenti, ma anche a creare terrificanti terremoti con tanto di voragini o ad innalzare scomodissime rocce che impediranno la costruzione di ogni tipo di abitazione.
I poteri dell'aria sono veramente notevoli, si va da una semplice folgore divina, alle trombe d'aria, per poi passare a tempeste di fulmini e finire in gran bellezza con un megatornado in grado di spostare case come se fossero barchette di carta, l'unico problema è che sposta anche le vostre!
I poteri del fuoco sono anch'essi abbastanza notevoli, a parte le colonne di fuoco (tse!), potrete divertirvi con delle piogge di fuoco o, meraviglia delle meraviglie, il mio effetto preferito: il megamaxisuper vulcano che emergendo dal nulla si innalzerà e comincierà a scaricare lava e fuoco senza pietà (ahahaha! Il mondo è nelle mie mani!)(Com'era quella storia dei caporedattori megalomani, Mirko? NdAlex).
Ma gli effetti più subdoli sono quelli marini; con il basalto (in pratica lava che si raffredda al contatto con l'acqua marina) potrete cementare per bene le coste nemiche in modo da fermarne la crescita (sul basalto non si può costruire), mentre i mulinelli marini scaveranno lentamente ma inesorabilmente la terra con in cui andranno a contatto (un trucchetto malefico consiste nel fare un piccolo lago al centro del territorio nemico, quindi usare tre o quattro mulinelli, provate ad immaginare quello che succede...); cattivissime anche le fonti battesimali, chiunque ci cada dentro passa all'altra fazione, in pratica se è buono, diventa cattivo, mentre se è cattivo diventa buono, se tutto ciò vi ha fatto impazzire aspettate di vedere il maremoto, un onda che senza pietà cancellerà tutto quello che le si para davanti, il guaio è che risulta difficilmente controllabile...
In ogni modo lo scopo sarà sempre quello di vincere ogni scontro e, ah già dimenticavo! Anche loro hanno un dio, quindi state sempre all'erta perché i vulcani sono ovunque ed "escono dal fottuto terreno" (mi sa che ho sbagliato gioco!).

Un po' di terra piatta e iniziano a spuntare le città

La grafica fumettosa dei personaggini che fanno a botte

Sarà meglio mettere un po' di terra lì in giro, in modo da far prosperare i vostri sudditi

La famosa opzione full screen...

Ma guarda se quello lì non è il vecchio Bart Simpson

Potrei andare avanti a parlare di Populous II ancora per 4 pagine, ma mi rendo conto che non ho ancora detto com'è veramente il gioco; a quest'ora dovreste comunque averlo già capito, no? Insomma Populous II è come sempre grande e anche su Megadrive fa la sua bella figura, peccato però per alcuni particolari; anzitutto, mi sembra che il gioco sia un po' troppo lento, tanto che giocarlo in modalità "full screen" vorrebbe dire bersi un bel caffè tra un frame e l'altro (anche una tisana se c'è un po' di affollamento), poi il sonoro poteva essere più ricco (non vi è nulla a parte gli effetti) e infine, problema che affligge tutti questi giochi, il sistema di controllo via joypad è decisamente scomodo e purtroppo qui in Italia sia il mouse che la trackball della Sega non si sono ancora viste neanche di importazione.
In ogni caso Populous II è sempre un grande gioco e lo consiglio vivamente a tutti, anche quelli che giocano a Street Fighter II dalla mattina alla sera. Come dite? SF2 non c'è ancora su Megadrive? Ancora meglio, così non avete scuse per non comprare 'sto populosso secondo....

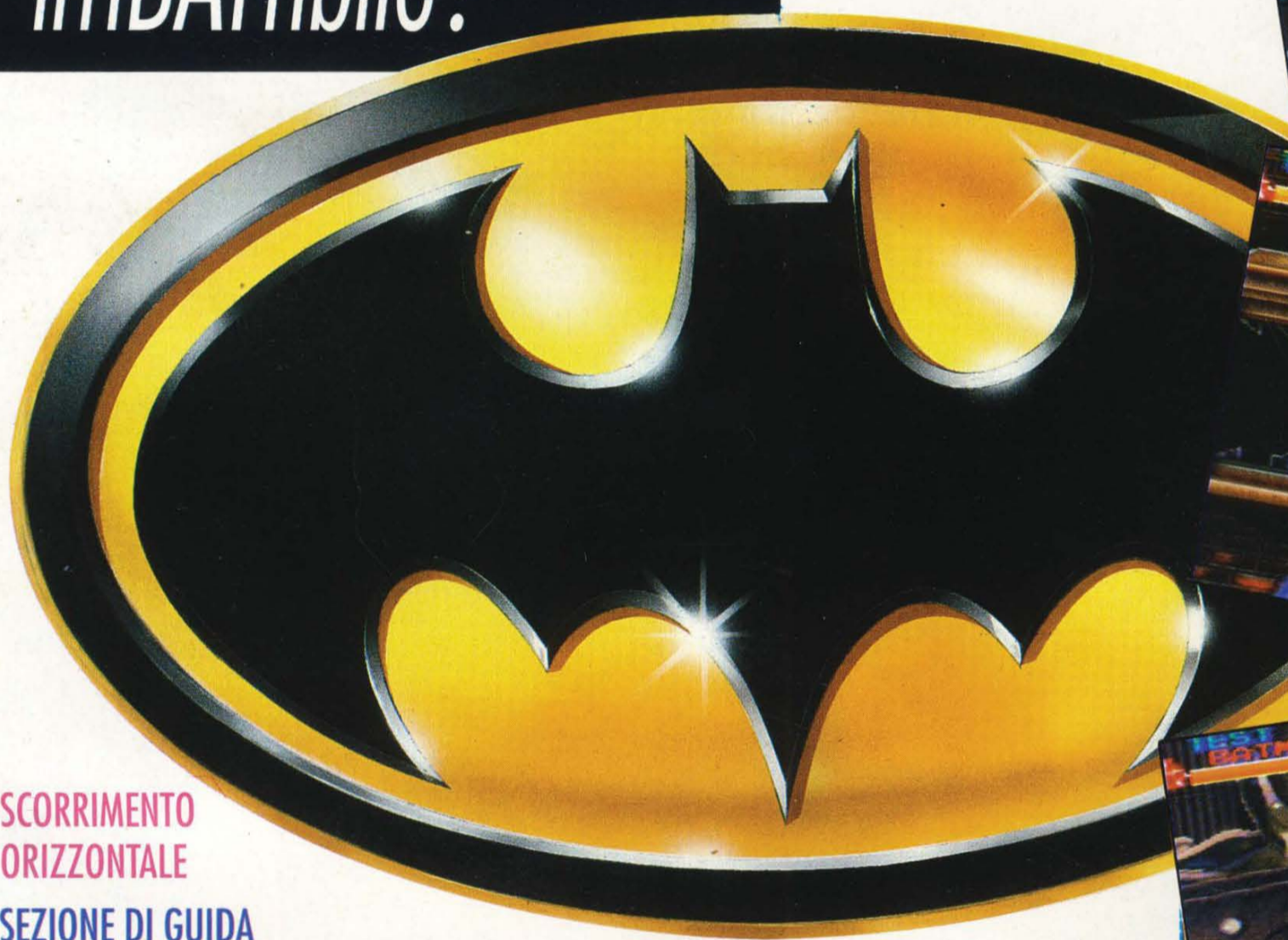
TMB

Lo scherzetto di cui parlava Mirko: laghetto con in mezzo il vorticello d'acqua

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA 83<br>+dettagliata<br>-troppo lenta | 83 |
| SONORO 60<br>+effetti carini ma...<br>-troppo sporadici | 60 |
| GIOCABILITA' 94<br>+sono un dio! | 94 |
| LONGEVITA' 95<br>+1000 missioni<br>+la sfida è grande | 95 |
| SEGA | 93 |

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATI

GOTHAM CITY È IN PERICOLO. SGOMMA CON LA BATMOBILE E PICCHIADURO I MEFITICI NEMICI. HAI MOLTE ARMI MA UNA LUNGA STRADA TI SEPARA DA PENGUIN. BATMAN II. UNA BATTAGLIA INESAURIBILE!

ARMANDO TESTA SPA

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

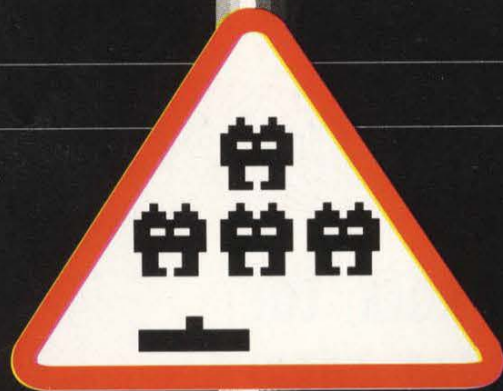
- SCORRIMENTO ORIZZONTALE
- SEZIONE DI GUIDA CON BATMOBILE

- 7 AREE DI GIOCO CON 5 LIVELLI
- PASSWORD PER CONTINUARE
- FONDALI SUPER E MEGA SPRITE

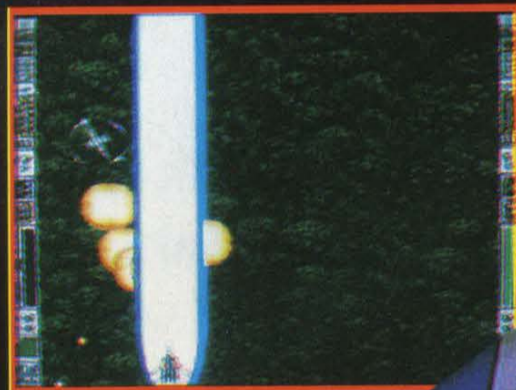
SUPER NINTENDO
SELECT START

ON SUPER NINTEN... LLA

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

| GIOCATORI | 2 |
|---|---|
| LIVELLI | 6+2 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 5 |

Il concept degli shoot 'em up è davvero datato, (ve lo ricordate Space Invaders, vero?) ma continua a reggere con il passare degli anni; ne sono usciti per ogni tipo di computer e di console che hanno fatto, alcuni più, altri meno, il loro furore. E ora ecco che la GIG, dopo Super Aleste, ha importato questo SSG.
Beh, per essere sincero non ne sono rimasto particolarmente entusiasmato: vedendo le immagini sul retro della confezione mi aspettavo un gioco so-

migliante a Raiden (date un' occhiata alle foto) e invece...
Analizziamo con ordine la struttura del gioco cominciando con l'aspetto grafico: gli sprite sono piuttosto piccoli e poco definiti, mentre il sonoro è un aspetto decisamente positivo di questo gioco: benché gli effetti sonori non siano un granché, la musica che vi accompagna durante la partita è fatta davvero bene.
Parliamo ora di giocabilità e di longevità: anche se i livelli di difficoltà sono ben cinque, (tanti per uno shoot 'em up!), gli stage sei (più due segreti) e ci siano addirittura 15 armi speciali tra le quali scegliere, SSG rimane uno spara e fuggi dal concept abbastanza datato, e, anche se tutto sommato è realizzato abbastanza bene, non introduce nulla di particolarmente nuovo nel genere con le successioni di nemici e mostroni di fine livello che lo rendono abbastanza monotono. E dico monotono anche perché è forse un po' troppo facile: se siete dei giocatori appena bravini vi saranno sufficienti poche partite per finirlo (anche al livello di difficoltà massimo?NdVF).

Alex DNA Trecarichi

E ricordati che mi hai chiesto tu se avevo da accendere!

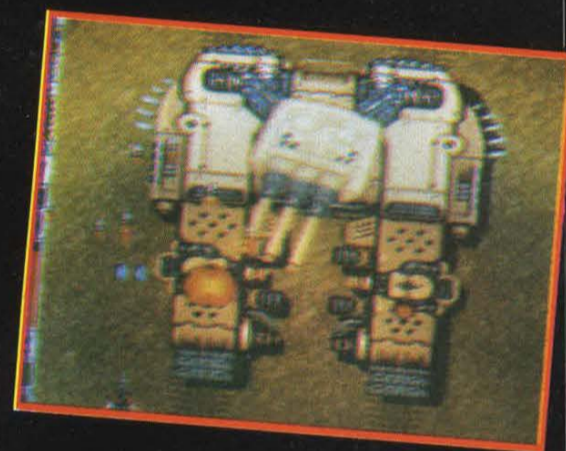
## Nello spazio nessuno vi può sentir urlare...

Ahhhh, facciamo male alla meganavona!

Oh, facciamo fuori i piccoli carrarmati

Gran bel megablast, non c'è che dire

Finalmente un paio di avversari seri

Ma vede, signora carrarmato, i piccoli li ho fatti scoppiare per sbaglio...

Andiam, andiam, andiamo ad affondar...

## LUKE

Cos'è che rende brutto un shoot 'em up? Grafica scialba e azione ripetitiva, oppure scarsa longevità e appetibilità irrisoria... Tutti questi sono fattori che le software house dovrebbero assolutamente evitare, purtroppo in alcuni casi ciò non avviene; Super Strike Gunner possiede almeno in parte le sopracitate pecche, ma alla fin fine non è poi così male: mi sono pure divertito all'inizio, e dalla sua ha anche la possibilità di giocare in due contemporaneamente, un invidiabile arsenale di armi aggiuntive e, in qualche modo, la sua ripetitività ha un minimo di fascino quasi ipnotico. Pensateci comunque prima di comprarlo...

| SUPER NINTENDO | |
|---|---|
| GRAFICA<br>- Sprite piccoli e poco definiti<br>- Fondali monotoni | 69 |
| SONORO<br>+ Colonna sonora galattica<br>+ Effetti sonori discreti | 85 |
| GIOCABILITA'<br>+ Si può giocare in due contemporaneamente...<br>- ...ma ciò non basterà per farvi divertire | 71 |
| LONGEVITA'<br>+ Tante armi e tante opzioni...<br>- ma lo finirete subito | 70 |
| ACTIVISION | 70 |

# SUPER ADVENTURE ISLAND

## Avventùrati in un mare di divertimento!

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

AL RITMO DI ROCK, COL PASSO DEL RAP CORRI NELL'ISOLA PER SALVARE LA TUA BELLA IMPRIGIONATA NELLA PIETRA. HAI 5 MONDI DA ATTRAVERSARE CON UNA GRAFICA OGNI SCHERMO PIÙ ENTUSIASMANTE! HAI 5 MONDI MA UNA SOLA BELLA. NON PERDERE ALTRO TEMPO, CORRI A SALVARLA!

ARMANDO TESTA SPA

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

- ANIMAZIONE SUPER
- COLONNA SONORA DA SBALLO
- 5 MONDI CON 20 LIVELLI
- LIVELLI SEGRETI

BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

# 86

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | 8 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

**I Juggernauts sono in città: chi avrà il coraggio di accettare la loro mortale sfida e partecipare a una serie di pericolosissime discipline rischiando lividi e bozzi vari solo per un pugno di luridi dollari? "Bart, piccolino, vieni qui che il papà ti porta al circo..."**

# BART VS. THE JUGGERNAUTS

A quanto sembra il nostro amatissimo Bart non perde mai un'occasione per mettersi ben bene in mostra davanti agli amici; questa volta per stupire famiglia e conoscenti ha deciso di iscriversi al più violento programma televisivo della storia. Il povero Bart (povero ancora per poco) dovrà sfidare per quattro settimane di seguito i mortali incontri che rappresentano il piatto forte del programma, cercando di guadagnare abbastanza soldi per poter partecipare alla seguente puntata; gli incontri sono in tutto sette (più uno bonus) e sono caratteristici di ogni settimana, per cui sarà necessario imparare a giocare molto bene ai primi, poiché se non riuscirete a superarli egregiamente non potrete affrontare quelli nuovi. Le varie discipline sono caratterizzate da nomi interessanti come "Il batti e schianta skateboard del capitano Lance Murdock" o "La danza della centrale nucleare di Springfield, balla finché non svieni", e vi vedranno impegnati ad affrontare simpatici sottogiochi il cui scopo varia dall'attraversare un campo elettrificato saltando su delle piattaforme isolanti (che, oltretutto, ogni tanto si spostano) al buttarsi giù da un immenso trampolino con il vostro fido skateboard nel tentativo di abbattere in volo un panzuto Juggernaut che vi aspetta in cima a una colonna. L'azione non è affatto male e molti incontri sono veramente divertenti da giocare grazie anche all'ottimo umorismo e alle comiche battute che i cronisti vi spareranno a raffica; purtroppo, e questa a mio avviso rimane l'unica pecca di questo buon prodotto, è impossibile scegliere direttamente a che disciplina giocare e sarete perciò costretti a giocare e rigiocare fino alla noia i primi per poter vedere solo per un attimo quelli più avanzati: se tutto questo non vi spaventa fatevi subito sotto, il divertimento è assicurato!

Luke

Attenzione però, basta mettere un piede in fallo e...

Wow, questa settimana ci sono diecimila dollari da vincere!

Vediamo di tirare giù questo bestione!

Un bel po' di rincorsa ci vuole per ciò che vi attende

Il direttore della centrale nucleare di Springfield?

E questo tizio insulso qui sarebbe Capitan Murdock?

| GAME BOY | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Ottimi sprite<br>+ Molto dettagliata | 89 |
| SONORO<br>+ Musichetta molto carina<br>- Effetti sonori nella media | 83 |
| GIOCABILITA'<br>+ divertente<br>- difficilotto | 81 |
| LONGEVITA'<br>+ Divertente le prime volte...<br>- ... Ma può diventare ripetitivo | 79 |
| ACCLAIM | 86 |

# SONIC CHAOS ovvero SONIC AND TAILS ovvero SONIC 3

94

| GIOCATORI | 1 - 2 |
|---|---|
| LIVELLI | 3 x 6 zone + 4 bonus |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

**É blu, è cicciotto, è pieno di aculei e rotola in giro per lo schermo a velocità impressionante... indovinate un po'!**

Se io vi dicessi: "E' rosa, possiede delle corte penne, un becco peloso e trecento gambe" forse voi potreste avere qualche dubbio sull'argomento del mio discorso. Anche "è verde e giallo, saltella sulla testa e morde il naso alla gente" potrebbe lasciarvi qualche dubbio. Ma parlando di un porcospino blu, magari accompagnato da una volpe con due code, esiste davvero qualcuno che non capisce a chi mi sto riferendo? Ebbene si, Sonic è tornato, pronto come sempre a menare le mani e, soprattutto, a correre molto velocemente per non farsi acchiappare. Se vi ricordate nel secondo episodio (che, nella versione Master System, non corrispondeva a quello per Mega Drive), Sonic aveva potuto contare sull'aiuto del malvagio professore, momentaneamente divenuto buono in seguito a una forte botta in testa. Ebbene, l'idilliaca accoppiata non era certo destinata a durare, e ora il professore è tornato a giocare il proprio ruolo di scienziato pazzo-schizzofrenico-paranoico-crudele ai danni del porcospino blu.

Come nella migliore tradizione videoludica della Sega, il folle dottore ha dunque deciso di muovere nuovamente guerra a Sonic. Questa volta, approfittando di una sua momentanea distrazione dovuta alle precedenti peripezie, si è recato nella terra fatata in cui il porcospino e la sua fedele amica - la volpe a due code - vivevano con i loro amici (il maiale a pois, l'elefante rosa, lo struzzo zannuto e altri ancora...) e ha rapito questi ultimi. Immaginate la sorpresa di Sonic che, tornando a casa dopo aver risolto brillantemente il problema di turno, si trova a dover fronteggiare nuovamente la minaccia della propria antica nemesi. Così, preparate armi e bagagli in un battito di ciglia (non ci vuole poi molto quando non possiedi né le une né le altra...), la magica coppia parte per una nuova avventura. Come al solito la difficoltà principale è rappresentata dal terreno ostico su cui ci si trova a correre (volare, rotolare e un gozzilliardo di altre attività motorie): molle assassine, spuntoni nascosti, trappole subitanee e baratri infiniti sono infatti all'ordine del giorno, naturalmente supportati da un altro gozzilliardo di esserilli rompiscatole, per la maggior parte robotizzati.

Le terre da superare prima di potersi confrontare, finalmente, con il professore sono molte, ma fortunatamente abbastanza brevi. Questo non toglie assolutamente che si tratti di un'impresa mastodontica, che qualunque essere sano di mente si guarderebbe bene dall'accettare, mentre resta una domanda fatidica: perché, prima di raggiungere il proprio nemico, è necessario attraversare mezzo mondo? Forse non si conosce il luogo del suo nascondiglio e lui ha appositamente lasciato degli indizi, stile Riddler di Batman? O forse si continua a seguire

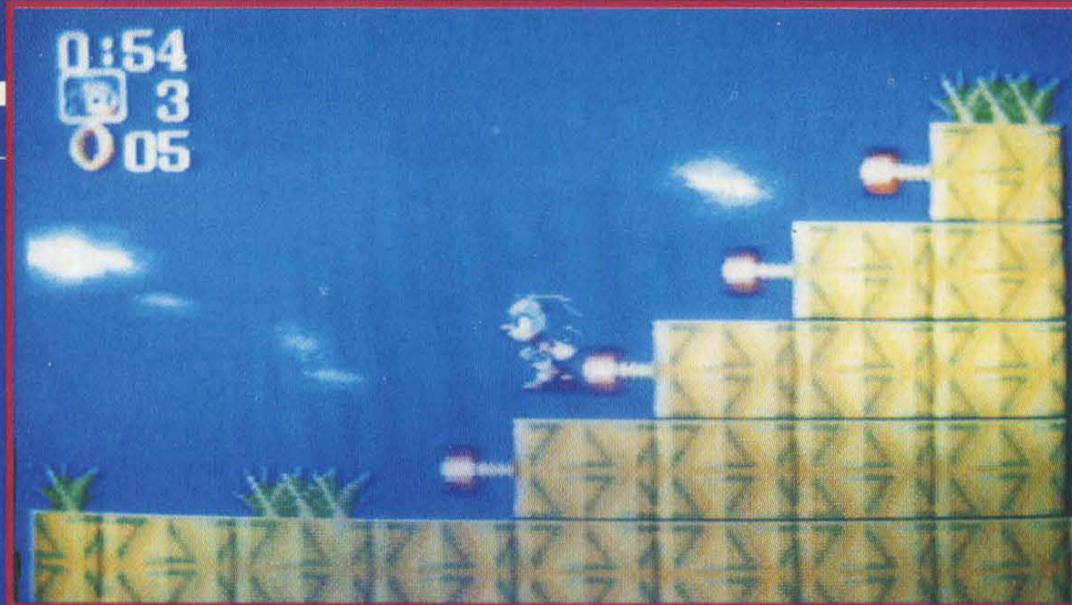
Tubi, tubi e ancora tubi. Ma non era un altro signore quello che faceva l'idraulico?

Ma cos'è questo, un porcospino o uno struzzo?

Occhio agli anelli, Sonic...

Occhio a non finirci sotto...

Occhio alla capriole, questo livello sembra una cristalleria.

Non mi sembra il caso di spaventarsi così per una scimmietta troppo cresciuta.

Non ditemi che sta meditando di tornare sui suoi passi.

i cattivi, e se diventano sempre più cattivi vuol dire che la strada è giusta? O, ancora, i personaggi dei videogiochi vengono pagati a ore e chilometri invece che a missioni? Misteri del video...
Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, credo che ormai resti poco da dire su Sonic. A meno che non abbiate appena comprato il vostro Master System e che abbiate passato la parte precedente della vostra vita su Aldebaraan, saprete sicuramente che si tratta di un rapidissimo platform, dove potrete lanciare i due eroi a velocità stratosferiche, magari raggomitolati a palla. Grafica e scrolling, perfettamente adatto ai frenetici ritmi del gioco e ben realizzato. La punta di diamante è comunque costituita dalla giocabilità: veloce, affascinante, pieno di livelli, oggetti bonus e piattaforme nascoste, rappresenta tutto quello che si può chiedere da un platform game. A questo va infine aggiunta la longevità che, vista l'estensione dei livelli e la quantità di cose da scoprire, non può che essere ottimale. Il livello di difficoltà è a mio avviso ben equilibrato, e garantisce ore di sfida senza però risultare frustrante.

considerando che stiamo parlando del Master System, sono veramente notevoli. A questo riguardo mi vedo costretto a rimangiarmi un'affermazione fatta in occasione del secondo episodio di Sonic, ovvero che la scarsa somigilanza con la versione Mega Drive era stata dettata dall'impossibilità di eseguire una conversione decente: ebbene, Sonic 3 è praticamente identico (se si escludono alcuni fondali) a Sonic 2 per Mega Drive.
Oltre alla spettacolarità della grafica, è impossibile non menzionare il sonoro,

Vista l'aria che tira laggiù meglio andare a farsi un voletto.

Un gioco che ha, meritatamente, conquistato un posto di primo piano nel cuore di tutti i possessori di console Sega (non per niente ne è divenuto il simbolo!)

Andrea Fattori

Quale anello scegliere? Signori il primo caso di volpe di Buridano!

## MASTER SYSTEM

| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ sfrutta al massimo la macchina<br>+ ottimo scrolling | 94 |
| **SONORO**<br>+ frenetico<br>+ tecnicamente molto buono | 94 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ velocissimo<br>+ concettualmente facile | 95 |
| **LONGEVITÀ**<br>+ un sacco di livelli | 93 |
| **SEGA** | 94 |

RAPIDO GRAF - DIANO MARINA (IM)

# Teknos Trading s.a.s.

Importazione e distribuzione apparecchiature elettroniche

IMPERIA - Via Amendola, 47 - TEL. (0183) 29.07.72 / 29.91.91

Contattate il numero 0183 / 29 91 91 potrete ottenere informazioni dettagliate sui servizi che offriamo ai nostri clienti, tra i quali

- questa pubblicità gratuita
- il servizio prenotazione novità
- la hot line telefonica
- le informazioni aggiornate dal mercato americano e, non ultima, la garanzia di non vendere ai privati o per corrispondenza. Infatti una rete di agenti è a vostra disposizione per seguirvi e consigliarvi l'acquisto più opportuno.

## ALCUNE NOVITA' DEL MESE

MORTAL KOMBAT

## IN QUESTI NEGOZI POTETE TROVARE LE ULTIME NOVITÀ DELL'IMPORTAZIONE

| Prov. | Città | Negozio | Indirizzo |
|---|---|---|---|
| AP | S. BENEDETTO DEL TRONTO | NIGHT & DAY | Via Pizzi, 39 |
| AQ | L'AQUILA | FULL TIME | Via Marelli, 38/40 |
| AT | NIZZA MONFERRATO | LEONE | Via Roma, 13 |
| CN | ALBA | FANTASY | C.so M. Coppino, 10 |
| | BRA | VIDEOMAGIC | Via Gianolio, 38 |
| CZ | CATANZARO | CLAUDIO ELIA | Via L. Della Valle, 46 |
| | LAMEZIA TERME | PIRAINO | Contrada Scinà Coop. Dog. |
| FI | PRATO | TOP VIDEO CLUB | Via C. Marx, 78 |
| GE | CHIAVARI | DADAUMPA | Gall. di Corso Garibaldi, 16/18 |
| | COGOLETO | CASA DEL GIOCATTOLO | L.re Bianchi, 26 |
| | GENOVA | B.F.VIDEOFLASH | P.so della Rondinella, 1R |
| | GENOVA | COLUMBUS 92 | Via Rimassa, 130R |
| | GENOVA | ELITE COMPUTERS | Via Orsini, 31R |
| | GENOVA | NUOVA VIDEOMARE | Via Oberdan, 57R |
| | GENOVA | STUDIO 1 | C.so Buenos Aires, 157R |
| | GENOVA | STUDIO 1 | P.zza Matteotti, 29R |
| | GENOVA | VIDEOMANIA | Via Posalunga, 104R |
| | S. SALVATORE DI C. | NON SOLO VIDEO | Via Coduri, 176 |
| | SESTRI LEVANTE | NEW VIDEOMANIA | Viale Roma, 61 |
| IM | ARMA DI TAGGIA | DISNEYLAND | Via P. Boselli, 5 |
| | BORDIGHERA | BERTIROTTI DALIA | Via V. Emanuele, 233 |
| | DIANO MARINA | PICCOLO BAZAR | Via Canepa, 1 |
| | IMPERIA | BENEDUSI & FALCIOLA | Via F. Cascione, 32 |
| | IMPERIA | DADO | P.zza Dante, 14 |
| | IMPERIA | MIETTO | Via F. Cascione, 140 |
| | IMPERIA | OFFICE & GAMES | P.zza Bianchi, 9 |
| | PIEVE DI TECO | B.M. | C.so M. Ponzoni, 24 |
| | S. BARTOLOMEO AL MARE | POLLICINO | Via Aurelia, 123 |
| | SANREMO | CART MOTTA | C.so Garibaldi, 42 |
| | SANREMO | M.C.M. | Via Palazzo, 80 |
| | S. STEFANO AL MARE | TOP VIDEO | Via Aurelia Pon., 8 |
| | VALLECROSIA | ANNA SPORT | Via Aprosio, 145 |
| | VALLECROSIA | FILMANIA | Via Papa G. XXIII, 23 |
| | VENTIMIGLIA | CART LINA | Via Roma, 80 |
| | VENTIMIGLIA | F.LLI RAGGI | Via Cavour, 51 |
| LI | LIVORNO | VIDEO ARDENZA | Via Mandolfi, 60 |
| LU | ALTOPASCIO | VIDEO & SIMPATIA | Via Marconi, 16 |
| | CASTELNUOVO CARF. | STUDIO BIANCO 3 | Via V. Emanuele, 7 |
| | FORTE DEI MARMI | VIDEOSPACE | Via Canova, 78/a |
| | LUCCA | MONITOR | Via Brunero Paoli, 17/a |
| MS | CINQUALE | COMPUTERSPACE | Via Cateratte, 128 |
| | MARINA DI CARRARA | VIDEOSTAR | Via Parma, 16/bis |
| PI | CASCIAVOLA | VIDEO SYSTEM | Via Tosco Romagnola, 178 |
| | PISA | METROPOLIS | Via Di Porta a Mare, 9 |
| RC | GIOIA TAURO | CIAK VIDEOTECA | Via R. Sanzio, 18 |
| | LOCRI | FURCI ROCCO | C.so V. Emanuele, 98 |
| RM | ROMA | VIDEO 4 | Via Ugento, 42 |
| | ROMA | VIDEO EVOLUZIONE | Via Turcolana, 416 |
| | ROMA | GLANCE | Via La Spezia, 106 |
| | ROMA | IL MEGLIO DI HOLLYWOOD | Via Ponzi Cominio 33/35 |
| SI | SIENA | TOP VIDEO | Via Cecco Angiolieri, 45 |
| | ABBADIA S. SALVATORE | HOLLYWOOD HOLLYWOOD | V.le Roma, 28 |
| SP | CASTELNUOVO M. | VIDEOFANTASY | Via Aurelia, 12 |
| | DOG. DI ORTONOVO | VIDEOFANTASY 2 | Via Aurelia |
| | LA SPEZIA | PEDACI VIDEO CLUB | Via Prione, 73 |
| | LA SPEZIA | TOP VIDEO | Via Lunigiana, 618 |
| | LA SPEZIA | VIDEO CLUB PEDACI | Via Fiume, 317 |
| | LA SPEZIA | VIDEO CLUB PEDACI | Viale Italia, 198 |
| | LA SPEZIA | VIDEO MUSIC CENTER | Via N. Ricciardi, 19 |
| | SARZANA | LA VIDEOTECA | Via U. Muccini, 39 |
| SV | ANDORA | VIDEO ANDORA | P.zza S. Maria, 13 |
| | BORGHETTO S.S. | L'IDEA | C.so Europa, 49 |
| | CAIRO MONTENOTTE | TECNOBYTE | Via Borreana D., 35 |
| | FINALE LIGURE | EMPORIUM | Via Rossi, 36 |
| | LOANO | PONS | C.so Roma, 94 |
| | LOANO | VIDEO CLUB LOANO | Via Verdi, 1 |
| | VARAZZE | MUMITTA' | C.so Matteotti, 48 |
| TO | CAMBIANO | LA PAZZA IDEA | Via Onorio Lisa, 32 |
| | MONCALIERI | WORLD VIDEO | Via Tenivelli, 2 |
| | TORINO | VIDEOLANDIA | Via Gorizia, 86 |



## ARRIVI SETTIMANALI DAGLI STATI UNITI

92

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 - 2 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 3 |

**"Ciccione a chi? Io sono solo un po' robusto, non sono grasso, ecco. Sono tutti muscoli, sono, non ho neppure un filo di grasso. Sono un finto magro..."**

Il cinghiale prima...

... e dopo la cura

# Asterix

Da chi potrebbero mai venire pronunciate queste parole, se non dal mastodontico compagno di Asterix, l'impareggiabile Obelix?
Si tratta di due degli elementi portanti del favoloso villaggio gallico creato dai grandi Goscinny e Uderzo. Le loro storie sono ambientate ai tempi dell'Impero Romano, quando la civiltà latina stava conoscendo il proprio momento di massimo splendore. Un intraprendente e irresistibile condottiero, un tale di nome Giulio Cesare, aveva conquistato proprio in quel periodo gran parte dell'Europa e del Mediterraneo, assoggettando interi popoli al volere romano. Tra questi paesi vi era anche la Gallia, l'odierna Francia, capitolata nella battaglia di Gergovia proprio per mano del caro Giulio. Ma un piccolo villaggio, posto sulla costa atlantica, ancora resisteva. Era il villaggio di Asterix e Obelix, appunto, e dei loro pazzi compagni.
Il motivo di una simile resistenza, quando nessun popolo sembrava capace di opporsi a Roma e intere nazioni capitolavano sotto gli eserciti di Cesare, sta nel fatto che il vecchio druido del villaggio gallico era riuscito a creare una potente pozione magica, capace di garantire a chi ne avesse fatto uso una forza incredibile e una resistenza pressoché infinita. Così i poveri eserciti romani si trovavano a dover fronteggiare un piccolo gruppo di feroci e invulnerabili guer-

Gli uccellacci vi potranno dare un passaggio

Il buon bardo vi darà una mano, immobilizzando con la sua musica tutti i nemici su schermo

Nel più classico stile Asterix il soldato romano che vola via...

Uno dei tanti passaggi segreti a qualche bonus

Questa volta il villaggio gallico è in subbuglio per un rapimento: quello del migliore amico del nostro protagonista, ovvero Obelix, e il minuto gallico dovrà cavarsela da solo. La cosa può sembrare semplice dopo quanto detto riguardo la forza e la simpatica ferocia degli irriducibili galli, ma in realtà Asterix possiede una forza considerevole soltanto quando beve la pozione magica; e, guarda caso, questa volta ne è rimasto a corto.

rieri, e le battaglie avevano sempre lo stesso esito: disfatta totale su tutti i fronti. Asterix, a differenza di quanto potrebbero pensare i sacrileghi, non è assolutamente il capo del villaggio, pur essendo la persona più scaltra in mezzo a quel gruppo di folli barbari. Basso, baffuto (come tutti i Galli, o quasi), pieno di orgoglio e dotato di uno spirito indomito, si è rivelato più volte un elemento fondamentale e insostituibile della resistenza gallica. Più pittoresca è invece la storia del suo enorme compagno, il grasso (è un eufemismo) Obelix, caduto da piccolo nel calderone della pozione magica e immediatamente divenuto fortissimo e imbattibile. Insieme i due irriducibili perseguitano continuamente le gloriose imprese di Giulio Cesare, ridicolizzando i suoi eserciti e picchiando come dei forsennati qualsiasi soldato abbia la sventura di capitare tra le loro grinfie.

Quello lì sotto è uno svizzero dei tempi di Asterix

Che dite, sarà fredda l'acqua?

Di quando in quando il piccolo Idefix vi darà una mano

Il gioco comincia nelle foreste che circondano il villaggio, mentre Asterix si dedica alla propria attività preferita (la preferita dopo picchiare i romani, si intende): la caccia al cinghiale! Ma le cose sono destinate a degenerare in fretta, con un arrivo sempre più massiccio dei simpatici romani e un succedersi di eventi che culmineranno con... beh, scopritevelo.

Asterix per Super Nintendo gode di una grafica veramente eccezionale: oltre a un ottima definizione degli sprite, perfetti sia nell'aspetto che nei movimenti, anche i fondali risultano estremamente dettagliati e particolareggiati. Lo scopo è quello di avanzare, badando bene di non farsi colpire da animali e soldati, e raggiungere indenni la fine dei vari livelli. Sparsi all'interno di questi si trovano moltissimi oggetti, dalle pozioni magiche seminate dal simpatico druido a cosce di pollo rinvigorenti. Ovviamente la grafica cerca di sfruttare, con ottimi risultati, lo spirito umoristico del fumetto: un cinghiale colpito, tanto per fare un esempio, si trasforma seduta stante in un appetitoso arrosto, mentre i soldati schizzano verso l'alto lasciando a terra elmetto e calzari.

La giocabilità è ottima, con movimenti fluidi, un facile accesso e un'adeguata velocità di azione.

Spero che oltre ad avere la patente sappiate anche saltare...

Ma questa non è la nave che va sempglub glub glub...

Lo stesso vale anche per la longevità del prodotto, che grazie a un considerevole elemento puzzle e all'aspetto umoristico del gioco raggiunge altissimi livelli.

Si tratta, tirando le somme, di un arcade adventure veramente bello, dove azione ed elemento puzzle vengono saggiamente dosati insieme a una grafica bellissima ed estremamente divertente. L'unico pecca è che la versione due giocatori non prevede partite simultanee e che non è possibile usare Obelix (in effetti, cosa lo stende quel bestione?). Per il resto è veramente OK.

Andrea Fattori

**SUPER NINTENDO**

| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ ottimi sprite<br>+ fluidissimo | 92 |
| **SONORO**<br>+ musiche in tema<br>+ buoni effetti sonori | 93 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ divertentissimo<br>+ veloce e vario | 92 |
| **LONGEVITÀ**<br>+ livelli diversi tra loro<br>+ molto umorismo | 90 |
| **INFOGRAMES** | 92 |

# NEWEL® srl

**COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES**

**20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75**

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

**ORDINA SUBITO: 02 - 33000036 (5 linee r.a.)**

**SUPERNES**
+ ALIMENTATORE + JOYPAD + CAVO SCART
**L. 275.000**
**+ GIOCO L. 315.000**

## OFFERTE SUPERNINTENDO - SUPERNES - SUPERFAMICOM

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| Acrobatic Mission | L. 68.000 |
| Adventure Island | L. 68.000 |
| Bio Metal | L. 98.000 |
| Cacoma Knight | L. 88.000 |
| Capitan Nuvolino | L. 78.000 |
| Combat Ribes | L. 68.000 |
| Dimension Force | L. 78.000 |
| Doomsday Warrior | L. 98.000 |
| Dragon's Lair | L. 98.000 |
| Earth Defense Force | L. 88.000 |
| F-Zero | L. 98.000 |
| Flying Hero | L. 98.000 |
| Gradius III | L. 78.000 |
| Harley's Humonfous | L. 88.000 |
| Hole in One Golf | L. 88.000 |
| Hyper Zone | L. 68.000 |
| Ikari Warrior | L. 118.000 |
| Kitaro Fighting | L. 88.000 |
| Lemmings | L. 68.000 |
| Magic Sword | L. 98.000 |
| Mystery Circle | L. 68.000 |
| Outlander | L. 98.000 |
| Paperboy 2 | L. 78.000 |
| Pit Fighter | L. 78.000 |
| Pro-Soccer | L. 88.000 |
| Psyco Dream | L. 58.000 |
| Push Over | L. 88.000 |
| Smartball | L. 98.000 |
| Spanky's Quest | L. 98.000 |
| Stealth | L. 98.000 |
| Strike Gunner | L. 68.000 |
| Street Fighter II | L. 118.000 |
| Super Bowling | L. 98.000 |
| Super Chinese World | L. 68.000 |
| Super Conflict | L. 98.000 |
| Super Ghouls'n Ghost | L. 98.000 |
| Super Kick-Off | L. 98.000 |
| Super Fire P.Wrestling | L. 68.000 |
| Super S.W. IV | L. 58.000 |
| Super Wang Island | L. 68.000 |
| The Great Waldo S. | L. 98.000 |
| The Rocketeer | L. 58.000 |
| Thunderspirit | L. 88.000 |
| Tom & Jerry | L. 88.000 |
| Toys | L. 98.000 |
| Wheel of Fortune | L. 98.000 |
| Wyne's World | L. 88.000 |
| Xardion | L. 98.000 |

**RICHIEDI IL NUOVO CATALOGO GRATUITO COI COMMENTI DI TUTTI I GIOCHI.**

## GIOCHI SUPERNINTENDO - SUPERNES - SUPERFAMICOM

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| Airbone Ranger | L. 138.000 |
| Alien 3 | L. 118.000 |
| Aliens Vs Predator | L. 128.000 |
| American Gladiaor | L. 138.000 |
| Batman Return | L. 138.000 |
| Battle Destiny - Fatal Fury | L. 138.000 |
| Battletoads | L. 128.000 |
| Banadi Z | L. 138.000 |
| Bazooka | L. 118.000 |
| Best of the Best | L. 118.000 |
| Bizyland | L. 98.000 |
| Blues Brothers | L. 148.000 |
| Mario All Star Collection | L. 138.000 |
| Mario and Warrior | L. 138.000 |
| Mario is Missing | L. 128.000 |
| Mazinga Z | L. 148.000 |
| Mech Warrior | L. 128.000 |
| MOnday Night Football | Telefonare |
| Mortal Kombat | L. 148.000 |
| Nigel Mansell World F1 | L. 148.000 |
| Ninja Boy | L. 118.000 |
| Operation Logic Bomb | L. 128.000 |
| Pocky & Rocky | L. 128.000 |
| Pop'n Twin Bee | L. 138.000 |
| Prince of Percia | L. 128.000 |
| Pro-Football | L. 118.000 |
| Putty Moon | L. 138.000 |

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| Bob | L. 118.000 |
| Bubsy | L. 138.000 |
| Carmen in S.Diego 2 | L. 148.000 |
| Castelvania | L. 98.000 |
| Congo's Caper | L. 118.000 |
| Cool World | L. 118.000 |
| Cybernator | L. 118.000 |
| Dead Dancing-Rushing Beat 3 | L. 128.000 |
| Desert Strike | L. 128.000 |
| Dragon Ball Z | L. 168.000 |
| Dungeon Master | L. 138.000 |
| Exhaust Heat 2 | L. 158.000 |
| FamilyTennis | L. 168.000 |
| Fatal Fury | L. 138.000 |
| Final Fight 2 | L. 138.000 |
| First Samurai | L. 138.000 |
| Football Fury | L. 128.000 |
| GP1 Motomondiale | L. 148.000 |
| Goof Troops (Pippo) | L. 138.000 |
| Hit the Ice | L. 128.000 |
| International Tennis T. | L. 148.000 |
| Joe & Mac 2 | L. 128.000 |
| Kawasaki Challenge | L. 138.000 |
| King Arthur World | L. 138.000 |
| Krusty's Super Fun House | L. 98.000 |
| Lethal Waepons-Arma Letale | L. 138.000 |
| Magic Johnson Basket | L. 168.000 |
| Robocop 3 | L. 118.000 |
| Shadow Run | L. 138.000 |
| Sonic Wings | L. 148.000 |
| Spindizzi World | L. 128.000 |
| Street Combat | L. 138.000 |
| Striker-World Soccer | L. 148.000 |
| Super Birdie Rush | L. 138.000 |
| Super Form. Soccer 2 | L. 139.000 |
| Super F-15Strik.Eagle | L. 148.000 |
| Super High Impact | L. 128.000 |
| Super Off Road The Baya | L. 138.000 |
| Super Star War | L. 118.000 |
| Super Turrican | L. 118.000 |
| Super Wrestling Mania | L. 138.000 |
| Tazmania | L. 128.000 |
| The Addams Family 2 | L. 138.000 |
| The Blues Brothers | L. 128.000 |
| The Legend of Zelda | L. 128.000 |
| The Lost of Vikings | L. 128.000 |
| Tuff e Nuff | L. 138.000 |
| Turltles in Time IV | L. 118.000 |
| Vegas Stakes Casinò | L. 128.000 |
| Where Time Carmen | L. 148.000 |
| Wolfchild | L. 118.000 |
| World Hero | Telefonare |
| WWF 2 Royal Rumble | L. 148.000 |
| Yoshi's Cooky | L. 118.000 |

**GRANDE OFFERTA!**
ACQUISTA 3 VIDEOGIOCHI A TUA SCELTA E AVRAI UNO SCONTO EXTRA DEL 10%.
(ESCLUSE LE OFFERTE)

**SENSAZIONALI OFFERTE !!!**

**STARFOX (STARWING)**
**L. 99.000**

**TERMINATOR**
**L.99.000**

**FINAL FIGHT 2**
**(SUPERFAMICOM)**
**L.99.000**

**NOVITÀ SUPERNES**
ACCLAIM'S WORLD CUP
ART OF FIGHTING
BATTLE BLAZE
BATTLE CAR
COOL SPOT
INCREDIBLE CRASH DUMMIES
KANDO RACE
LAMBORGHINI AM CHALLENG.
REDLINE F1 RACER
ROCKY & BULLWINKLE
SUPER AQUATIC GAME
SUPER SLAP SHOT
TOMAS TANK
T2 ARCADE GAME
WINGS COMMANDER
WIZARD OF OZ
ZOMBIES AT MY NEIGHBORS
DISPONIBILI A OTTOBRE

**SI SERVONO RIVENDITORI QUALIFICATI**

**IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA**

**75**

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

**Ecco l'ennesimo buon gioco per Game Gear ispirato alla nuova serie di cartoni animati della Walt Disney, Talespin appunto. Non ne avete mai visto un episodio? E allora?**

E con aria perplessa la scimmia vi guarda da dentro un ufficio

Anche con una vita così attiva la pancia di Baloo non diminuisce

Al giocatore si pone subito un dilemma: quale personaggio usare per l'avventura? L'intramontabile orso Baloo (quello del Libro della Giungla, per intenderci) o la sua amica scimmietta? Non vi preoccupate, ai fini del gioco non c'è grossa differenza, sta dunque a voi decidere per simpatia...
Il gioco è molto simile ai precedenti prodotti di casa Disney (Duck Tales, per esempio): si tratta fondamentalmente di un platform a scorrimento, inframezzato da sezioni "varie" tipo quelle dedicate al pilotagggio di un aereo.
Devo dire che oramai anche per queste diavolerie portatili la grafica sta migliorando sempre di più, nel nostro caso segnaliamo tutto quello che riguarda gli scenari "terrestri" dove il nostro eroe deve stare attento a serpenti velenosi, uccelli dispettosi, pipistrelli dall'aria ostile e ad altri animaletti con una spiccata tendenza a farsi sempre gli affari degli altri.

Aha, l'Orso Volante all'attacco!

# TALESPIN

Attenti al tizio che spara missilini

L'abilità del giocatore sta dunque nel superare i diversi schemi, aprendo cassoni di legno e raccogliendo tutto ciò che vi troverà all'interno, cercando di evitare le varie insidie fino a quando non riuscirà a trovare la porta per passare così allo schermo successivo.
Al termine di ogni livello si troverà di fronte un energumeno animaliforme (ma che bella novità) il quale cercherà di bloccarlo, in queste occasioni dovrete saper tirare fuori il meglio da voi stessi e dal vostro obeso orsone.
Come sempre una dolce musichetta vi terrà compagnia durante tutto il gioco; non è certo la Cavalcata delle Valchirie (vedi Apocalypse Now) o magari il Battito Animale di Raf, ma comunque è accettabile per l'occasione, e soprattutto non è il caso di fare gli schizzinosi (se proprio volete, compratevi un walkman e ascoltate la radio).
Superati un po' di livelli vi troverete ad affrontare, come il Barone Rosso, degli aeroplani che certamente non faranno complimenti per potervi abbattere, ma niente paura: alla guida del vostro aereo ci sarà un veterano di mille battaglie, un esperto pilota e soprattutto una persona dagli ottimi riflessi e grande sangue freddo. Non stiamo parlando dei Tre dell'Ave Maria, ma di voi stessi che dovrete riuscire a identificarvi in tutti e tre i modelli per poter proseguire agevolmente.
Dunque, cosa aspettate ad aiutare Baloo e la sua scimmietta a cavarsela anche questa volta? Vi voglio dare un piccolo consiglio: prima di inoltrarvi troppo in situazioni che potrebbero sembrare strane o poco facilmente superabili, date un'occhiata a tutto lo schermo e non fidatevi delle apparenze...

Cosa fai in cima al tetto, che nevica e fa freddo?

Rovine greche nella giungla?

Michele TB Cammarata

| GAME GEAR | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Belli e vari gli scenari (rima!) | 73 |
| SONORO<br>+ Intrigante...<br>- ...ma alla lunga può annoiare | 65 |
| GIOCABILITA'<br>+ Abbastanza vario<br>- Un po' ostico | 70 |
| LONGEVITA'<br>+ ci metterete un po' a finirlo | 78 |
| SEGA | 75 |

# È DIFFICILE ESSERE MODESTI QUANDO SI È I MIGLIORI...

...(per esperienza, serietà e competenza)

CONSOLE GENERATION

L'italian style nella vendita di videogiochi americani e giapponesi.

**EFFETTUIAMO MODIFICHE SU TUTTI I TIPI DI SEGA MEGA DRIVE**
**PER POTER GIOCARE CON TUTTI I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI CHE GIRANO SOLO IN NTSC!**

Si avvisano i gentili clienti che la CONSOLE GENERATION dalla fine di maggio si trasferirà in via CAPECELATRO, 7 (a 50 metri dal vecchio negozio) per offrire un più vasto assortimento di prodotti ed un servizio migliore grazie ad una linea telefonica in più: 02/40.73.390!

**CONSOLE GENERATION S.a.s.** IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO,7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

IN ASSOLUTA ANTEPRIMA LA NUOVISSIMA AMIGA CD[32] DELLA COMMODORE LA CONSOLE EQUIPAGGIATA DI CD ROM E PROCESSORE A 32 BIT, 256.000 COLORI CONTEMPORANEI SU SCHERMO DA UNA PALETTE DI 16,8 MILIONI NATURALMENTE DA COMPUTER ONE!!!!! TELEFONA PER ULTERIORI INFORMAZIONI!!

DISPONIBILE IL NUOVISSIMO ADATTATORE NINTENDO-SUPERNINTENDO!!!! PER POTER UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI 8 BIT SUL SUPERNES!!! NATURALMENTE DA COMPUTER ONE!!!! TELEFONA PER ULTERIORI INFORMAZIONI!!

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

TELEFONO 051-343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051-344.906

91

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 - 2 |
| LIVELLI | 10 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 4 |

**Il non proprio nuovissimo (ma meglio tardi che mai) Wrestling SNK per Neo Geo vede finalmente la luce sulle pagine di Consolemania. E, quant'è vero che mi chiamo Piermarco, presenta certamente la migliore risoluzione grafica mai vista in un gioco di catch.**

Ma vale spingere, a questo gioco?

Ti assicuro che fa molto bene, per la lombalgia

Vedere gli sprite dei lottatori e le loro rispettive presentazioni sul ring per credere. E dire che 106 megabit sono un già degno bigliettino di presentazione.
"Uffa!", direte voi," il solito arcivisto e ripetitivamente stranoioso picchiaduro per Neo Geo!". No! Sono alquanto felice di annunciarvi che, sebbene il wrestling abbia tradizionalmente molto in comune con i beat 'em up, questa release è provvista di un meccanismo di controllo dei personaggi molto diverso dalla norma dei vari Fatal Fury, Art of Fighting e compagnia bella. Tanto per venire al sodo, si tratta di un'implementazione dell'obsoleto controllo del preistorico coin op Track & Field (lo stesso del vecchissimo Decathlon Activision per CBM 64, per i più anzianotti tra voi); in pratica, per una buona parte della partita, dovrete smanettare furiosamente a destra e a sinistra sulla leva del Joystick e sui pulsanti dello stesso. Questo vetusto metodo di controllo venne ideato circa una decina di anni fa per alcuni giochi da bar di tipo sportivo, secondo il principio del "più veloce smanetti e più risulta efficace il movimento del tuo sprite". A parte il fatto che così i joystick duravano ben poco (ma si sa che quelli del Neo Geo sono davvero ultraresistenti), l'abilità del movimento secondo la filosofia del tipo "dai la direzione giusta all'istante giusto" veniva così sostituita da un meccanismo che privilegiava indiscutibilmente la forza bruta (e determinava non pochi calli alle mani). Dopo qualche anno (e qualche strascico di troppo: Daley Thompson Super Challenge per Amiga), questo metodo di controllo degli sprite fu definitivamente abbandonato; fino ad ora, naturalmente.
La Snk rispolvera questa vecchia idea e la sfrutta con

E ma cosa mangi la mattina, prima di venire al torneo?

Scusa, mi guardi se ho un brufolo sul gomito?

# DNA

3 Count Bout è davvero massiccio: un sacco di grafica, un sacco di mosse, ma soprattutto un sacco di violenza... Da soli è divertente, e in due lo è ancora di più, ma rimane pur sempre un beat 'em up, genere sfruttatissimo sul Neo Geo, che non regge il confronto con altri. Ne vale la pena? Per me no, ma per gli appassionati della lotta libera forse si.

E dimmi, com'è cantare con la voce da soprano?

Cambiamo l'olio?

perizia per il movimento dei suoi enormi sprite nel primo Wrestling per il suo 16 bit nero. Il risultato è un gioco dove il compromesso tra l'abilità di movimento e lo smanettamento furioso è risolto nettamente a favore di quest'ultimo (traete voi le dovute conclusioni di gradimento). Personalmente l'ho trovato una piacevole variazione nel

No! Non farlo, non farlo!

Mmm, ti voglio bene! - Ah, che schifo!

Dentisti moderni...

Dimmi che non lo fai più e ti lascio andare

panorama dei soliti picchiaduro, e non soltanto per il suo tema (e cioè lo sport più violento del secolo, che per quanto violento sia, resta comunque uno sport), ma anche e soprattutto proprio per il suo diverso meccanismo di controllo dei personaggi.
La parte tecnica della cartuccia è più che meritevole: dieci lottatori tutti selezionabili, sprite enormi e sufficientemente animati, presenza di incontri da strada (con tanto di passanti coinvolti e auto fracassate), sonoro stupefacente e stracolmo di sintesi vocale digitalizzata.
In verità un certo difettuccio a livello di concept è costituito dal menu di opzioni un tantino scarno; ma questo giudizio si rivela totalmente inconfutabile solo se applicato alla cartuccia destinata al mercato da casa (che è poi l'ottica di voi lettori Neogeisti), in quanto per la versione da bar, un'opzione di selezione della durata degli incontri,un'opzione di torneo, una di scontro Player 1 vs. Player 2, ed una di gioco in tag con un amico, sarebbero in realtà più che sufficienti. E' inutile sottolineare come la longevità di 3 Count Bout esca alquanto indebolita da questo miserello menu di gioco: in qualsiasi altro wrestling per qualsiasi altra console ci sono indubbiamente più opzioni.
La giocabilità è effettivamente soggettiva e questo perché, pur venendo usati tutti e quattro i tasti del joystick, il metodo di controllo è quello prima descritto e può risultare più o meno antipatico secondo i gusti di ognuno. Inoltre il meccanismo di presa e conseguente mossa risulta oggettivamente poco evidente e alquanto contorto; in pratica, per eseguire le proiezioni più spettacolari, suderete non poco nel combinare la pressione contemporanea di più tasti all'istante giusto (sempre se sarete riusciti a capire quale sia). In generale, le mosse a disposizione di ogni lottatore sono ben 19, divise tra mosse d'attacco, di presa e segrete. In particolare, con la semplice pressione dei tasti eseguirete rispettivamente: pugno, calcio, salto e provocazione. A seconda, poi, della distanza dall'avversario,

Scusi, buon uomo, mi fa accendere?

# RAFFAELE

Non date retta a DNA, 3 Count Bout è eccezionale; personalmente sono stato un grandissimo appassionato di coin op del genere, a partire da grandissimi titoli come WWF e se vogliamo anche King of the Monsters.
Quest'ultimo gioco della SNK è senza dubbio il più avvincente e meglio fatto di tutti; l'unico difetto che ho riscontrato dopo parecchie ore di gioco è che con il proprio personaggio non è possibile arrivare fino alla parte bassa del ring, e questo in effetti crea qualche problemino all'inizio, ma si prende presto la mano.
In conclusione non posso fare altro che consigliare vivamente il gioco ai possessori di Neo Geo, mentre gli altri sappiano che quando ci giocheranno in sala giochi, avranno fra le mani il meglio del genere!!!

# 3COUNT BOUT

Dai che ti do una mano io a imparare a fare la spaccata!

Ti serve una mano ad alzarti?

Come usa la catena lui non la usa nessuno!

No no, lasciaci finire, dopo tocca a te

Puah, mi fai schifo!

Non fare così, sei stato tu a voler giocare alla cavallina

mediante varie combinazioni di tasti e movimenti, eseguirete calci volanti, mosse speciali, scatti con mosse incorporate, butterete l'avversario fuori dal ring, e così via.
Sotto il profilo delle mosse,3 Count Bout risulta soddisfacentemente completo, sia per la varietà che per la realizzazione grafica (anche se qualche fotogramma in più non avrebbe certamente stonato, anzi).
Durante il torneo, vi capiterà di prendere parte a tre tipi di incontri: il match normale, il match da strada, e quello mortale.
Il match normale è quello tradizionale sul ring che tutti conosciamo, col conteggio dei tre secondi se schienati, o quello dei venti secondi se fuori dal quadrato.
Il match da strada presenta due ambientazioni diverse: dentro un garage, con auto che vi faranno venire l'acquolina in bocca, e dentro un magazzino. In questo tipo di match saranno presenti armi di vario tipo, da mazze ferrate a pungolatori elettrici, da pesantucce casse di legno a ignari passanti usati come arma da lancio. L'incontro terminerà quando un avversario resterà per terra per almeno dieci secondi (il tipico knock out).
Il match mortale (per modo di dire) si svolge su un ring con corde elettrificate e completo delle armi che avevano caratterizzato il match da strada (casse e passante esclusi, ovviamente). Le regole di vittoria sono le stesse dell'incontro normale.
Ogni lottatore del gioco presenta cinque caratteristiche suddivise relativamente, come mostrato nel manuale d'istruzioni: velocità, forza dell'attacco, resistenza, popolarità (?!? Chissà come questo parametro possa influenzare il rendimento nel combattimento) e facilità di movimento.
Come già detto i wrestler sono dieci (in realtà otto, come spiegherò in seguito), tutti cattivissimi e appetibili. Vediamoli un po'.
Innanzitutto c'è Roy Wilson, il barbaro ammazza-orsi proveniente dalla Foresta Nera. Al peso di 294 libbre si vocifera che questo enorme tagliaboschi tedesco abbia atterrato e reso incosciente un orso bavarese dopo 3 soli minuti di colluttazione. Wilson è certo un lottatore che non è consigliabile trovarsi contro.
Terry Rogers è il tradizionale fighetto presente in ogni gioco. Fluenti capelli biondi, occhi azzurrissimi e un fisico perfetto sono le caratteristiche estetiche che gli hanno valso una grande popolarità, soprattutto tra il pubblico femminile. Ma non ingannatevi, questo tizio sul ring è più indemoniato di un toro infuriato.
Soprannominato l'assassino asiatico, il Dragone Rosso, questo wrestler rappresenta l'immancabile contributo giapponese a questo gioco. Caratterizzato da una velocità impressionante e da un fiato non proprio profumato (provare per credere) è indubbiamente uno dei lottatori più letali.
Originalissimo è certamente Gandhara; dall'India con furore,180 libbre di mortale e spettacolare contorsionismo. Cibo preferito: riso al Curry.
Con il soprannome di "demonio dai capelli d'argento", Leo Bradley, Canadese d'origine, arriva per far seriamente del male ai suoi avversari. E devo confessare che, in questo, la sua inseparabile catena gli è davvero d'aiuto.
Big Bombarder, o "il missile umano" come lo chiamano i suoi fan, è un tipetto di "sole" 450 libbre, e da qui potete farvi un'idea di cosa può accadervi se dovesse balzarvi addosso. A proposito, lo stesso manuale svela che Big Bombarder era in coppia col mitico Raiden, prima che quest'ultimo si desse alla lotta da strada.
Davvero scorretto è Blubber Man, un simpatico ed obeso messicano che ha il vizietto di usare un coltello per tentare di cambiare i connotati ai suoi avversari. Credo che questo basti a commentare il tipo.
Gochack Bigbomb è il fratello gemello di Big Bombarder, praticamente lo stesso sprite con una maschera addosso.
Idem come sopra per Blues Hablam, solo che stavolta lo sprite copiato è quello di Blubber Man. O Snk, non potevi evitare di renderti così ridicola (soprattutto se si considera che è possibile selezionare i doppelganger)?
Master Barnes è il campione dei campioni, l'ultimo dei wrestler che dovrete affrontare nel torneo. E non dico altro.
In ultimo, volendo essere brevi e concisi comprate assolutamente questo gioco se siete dei fanatici o anche dei normali simpatizzanti del wrestling; ma se amate soltanto e unicamente i picchiaduro streetfighteriani, guardate altrove. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

| NEO GEO | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ottima definizione | 95 |
| SONORO<br>+fantastiche digitalizzazioni vocali | 95 |
| GIOCABILITÀ<br>-non eccessivamente immediato<br>+parecchie mosse | 89 |
| LONGEVITÀ<br>-nella media dei giochi per Neo Geo | 89 |
| SNK | 91 |

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
**ORDINA SUBITO:**
**02 - 33000036 (5 linee r.a.)**

## OFFERTE FIERA

**GAME BOY L.119.000**
**GAME BOY L.139.000**
**+GIOCO NOVITÀ**

**HANDY BOY + GIOCO L.75.000**

### GAME GEAR

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| Aerial Assault | L. 45.000 |
| Aliens 3 | L. 75.000 |
| Bart Simpson | L. 75.000 |
| Batman Returns | L. 55.000 |
| Chakan - Fighter | L. 65.000 |
| Chase Hq | L. 68.000 |
| Chessm. Scacchi | L. 68.000 |
| Chuck Rock | L. 58.000 |
| Dodge Dapei | L. 28.000 |
| Dragon Crystal | L. 48.000 |
| E. Holyfield's Boxing | L. 68.000 |
| G-Loc | L. 58.000 |
| Galaga 91 | L. 48.000 |
| Golden Axe | L. 58.000 |
| Paperboy 2 | L. 68.000 |
| Pengo | L. 38.000 |
| Predator 2 | L. 68.000 |
| Prince Of Persia | L. 65.000 |
| Putt & Putter | L. 48.000 |
| Rc Pro Am Racing | L. 68.000 |
| Shinobi 2 | L. 65.000 |
| Solitaire Poker | L. 48.000 |
| Sonic I | L. 55.000 |
| Sonic II | L. 65.000 |
| Space Harrier | L. 38.000 |
| Space Invaders | L. 58.000 |
| Spiderman II | L. 75.000 |
| Street Of Rage | L. 65.000 |
| Street Of Rage 2 | L. 75.000 |

## ACCESSORI GAME BOY

| Articolo | Prezzo |
|---|---|
| Handy Carry porta Game Boy | L.19.000 |
| Interfaccia x 4 Game Boy | L.19.000 |
| Light - Boy (luce + lente) | L.29.000 |
| Action Pack *in offerta* | L.19.000 |

Con Action Pack, l'accumulatore ricaricabile, non più pile nel tuo Game Boy

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| Home Alone | L. 65.000 |
| Incr.Crash Dumm. | L. 75.000 |
| Indiana J. L. Crus. | L. 75.000 |
| Jurassic Park | L. 68.000 |
| Klax | L. 58.000 |
| Krusty Fun House | L. 58.000 |
| Land Of Illus.Mick.Mouse II | L. 75.000 |
| Leaderboard Golf | L. 55.000 |
| Lemmings | L. 65.000 |
| Little Mermaid-La Sirenetta | L. 68.000 |
| Mickey Mouse 2 | L. 75.000 |
| Mortal Kombat | L. 85.000 |
| Olimpic Gold | L. 75.000 |
| Outrun | L. 48.000 |
| Super Kick Off - Ita | Tel. |
| Super Monaco GP II | L. 58.000 |
| Surf Ninja | L. 78.000 |
| Talespin Usa | L. 65.000 |
| Tazmania Usa | L. 65.000 |
| Terminator | L. 68.000 |
| The Berlin Wall-Arkanoid | L. 38.000 |
| Tom & Jerry | L. 68.000 |
| Vampire Of Dark | L. 68.000 |
| Wagan Island | L. 39.000 |
| Wimbledon Tennis | L. 55.000 |
| World Cup Soccer | L. 75.000 |
| WWF Steel cage | L. 75.000 |

**RICHIEDI IL NUOVO CATALOGO GRATUITO COI COMMENTI DI TUTTI I GIOCHI.**

### GAME BOY

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| Addams Family 2 | L. 68.000 |
| Adventure Island II | L. 68.000 |
| Aliens 3 | L. 68.000 |
| All Star Ch. 2 - Basket | L. 65.000 |
| Alleyway - Arcanoid | L. 48.000 |
| Averange Spirits | L. 48.000 |
| Bart Simpson vs Jug. | L. 65.000 |
| Battle Of Olympus | L. 68.000 |
| Battleship | L. 48.000 |
| Battletoad 2 | L. 65.000 |
| Best Of Karate | L. 68.000 |
| Bionic Commando | L. 38.000 |
| Bonk's Adventure | L. 58.000 |
| Bugs Bunny 2 | L. 68.000 |
| Castelvania | L. 48.000 |
| Cesar Palace Casino | L. 48.000 |
| Chase Hq | L. 38.000 |
| Chessm.Scacchi | L. 58.000 |
| Cool Spot Adv. | L. 68.000 |
| Cool World | L. 58.000 |
| Dick Tracy | L. 68.000 |
| Dig Dug | L. 48.000 |
| Double Dragon 3 | L. 68.000 |
| Dr. Franken | L. 48.000 |
| Elevator Action | L. 48.000 |
| Empire Striker Back | L. 68.000 |
| F-15 Strike Eagle | L. 68.000 |
| F1 Rage + Interf. 4 giocatori | L. 78.000 |
| Felix the Cat | L. 65.000 |
| Ferrari G.P. Chall. | L. 58.000 |
| Final Fantasy 3 | L. 88.000 |
| Flinstone | L. 58.000 |
| Four In One | L. 68.000 |
| Garms Gundam | L. 48.000 |
| Ghostbuster II | L. 48.000 |
| Goal + Calcio | L. 68.000 |
| Golf | L. 48.000 |
| Great Greed | L. 68.000 |
| Hi School Soccer | L. 48.000 |
| Hit On Ice | L. 68.000 |
| Home Alone 2 | L. 58.000 |
| Holly & Benji calcio | L. 48.000 |
| Humans | L. 58.000 |
| Hunch Back Adv. | L. 48.000 |
| Jeep - Off Road Adv | L. 58.000 |
| Jetsons | L. 68.000 |
| Joe & Mac | L. 68.000 |
| Jordan Vs Bird | L. 35.000 |
| Kid Dracula | L. 68.000 |
| Krusty Fun House-Simpson's | L. 48.000 |
| Lemmings | L. 68.000 |
| Lethal Waepons (Arma Letale) | L. 68.000 |
| Little Mermaid-La Sirenetta | L. 68.000 |
| Looney Toons-Road Runner | L. 68.000 |
| Mc Donaldland | L. 58.000 |
| Mickey Mouse | L. 58.000 |
| Milon's Secret Castle | L. 58.000 |
| Miner 2049 | L. 48.000 |
| Muhammed Ali Boxing | L. 68.000 |
| NBA 2 Pallacanestro | L. 68.000 |
| Nemesis II | L. 48.000 |
| Ninja BNoy 2 | L. 58.000 |
| Olimpiadi | L. 58.000 |
| Othello | L. 58.000 |
| Pacman | L. 58.000 |
| Paperboy 2 | L. 48.000 |
| Parasol Stars | L. 48.000 |
| Pipe Dream | L. 28.000 |
| Pocket Battle | L. 38.000 |
| Power Race | L. 58.000 |
| Prince Of Persia | L. 58.000 |
| Pugsley Adventure | L. 68.000 |
| Q - Bert | L. 48.000 |
| R - Type | L. 48.000 |
| R - Type 2 | L. 68.000 |
| Race Driving | L. 68.000 |
| Rampart | L. 48.000 |
| Racing Fighter - Lo Street Fighter del Game Boy | L. 68.000 |
| Robocop | L. 58.000 |
| Side Poket | L. 58.000 |
| Sneaky Snakes | L. 48.000 |
| Soccer Mania - Calcio | L. 58.000 |
| Speedy Golzales | L. 68.000 |
| Spiderman 3 | L. 68.000 |
| Spot | L. 38.000 |
| Spy vs Spy | L. 48.000 |
| Star Trek | L. 68.000 |
| Star Wars | L. 68.000 |
| Sumo Fighting | L. 68.000 |
| Super Kick Off | L. 58.000 |
| Super Mario Land | L. 48.000 |
| SDuper Mario Land 2 | L. 68.000 |
| Super R.C. Proam | L. 58.000 |
| T2 Arcade - Terminator | L. 58.000 |
| Tale Spin | L. 68.000 |
| Tennis | L. 58.000 |
| Tiny Toons | L. 68.000 |
| Tip Off Basket | L. 48.000 |
| Titus The Fox | L. 58.000 |
| Tom & Jerry | L. 58.000 |
| Top Gun | L. 68.000 |
| Top Rank Tennis | L. 58.000 |
| Tumble Pop | L. 58.000 |
| Turtles 2 - Back From The S. | L. 68.000 |
| Universal Soldier | L. 48.000 |
| World Cup Soccer | L. 48.000 |
| WWF Superstar 2 | L. 68.000 |
| Yoshi Cookie | L. 48.000 |
| Zelda | L. 68.000 |

## MEGA-CD + 4 GIOCHI L. 598.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI PER MEGA-CD

## NEO-GEO

COMPLETO DI JOYSTICK CAVI E ALIMENTATORE
PREZZO SUPERSCONTATO TELEFONARE

### GIOCHI NEO-GEO

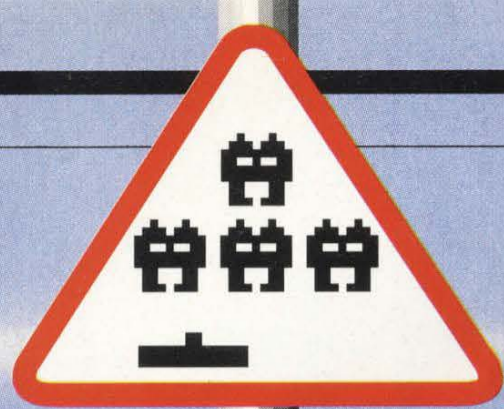
| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| 3 Gount Bout Wrestl. | L.349.000 |
| Art of Fighting | L.349.000 |
| Blues Journey | L.139.000 |
| Burning Fight | L.199.000 |
| Crossed Sword | L.199.000 |
| Cyber - Lip | L. 89.000 |
| Eight Man | L.129.000 |
| Fatal Fury | L.419.000 |
| Ghost Pilot | L.139.000 |
| Joy Joy | L. 99.000 |
| King of Monster | L.248.000 |
| League Bowling | L. 89.000 |
| Magical Lord | L. 99.000 |
| Ninja Combat | L.119.000 |
| Riding Hero | L. 99.000 |
| Robo Army | L.169.000 |
| Samurai Sut Down | L.449.000 |
| Sengoku | L.169.000 |
| Sengoku II | L.379.000 |
| Soccer Brawl | L.169.000 |
| Super S.Kick-Off | L.319.000 |
| The Super Spy | L.129.000 |
| Top Player Golf | L.188.000 |
| World Heroes | L.399.000 |

**SI SERVONO RIVENDITORI QUALIFICATI**

**IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA**

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

# AFTER BURNER III

65

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 4 |

**Oh che bello, oh che bello guido l'aereo e faccio un macello...**

Una bella inquadratura di due missili che vi stanno per stroncare

La visuale da dietro tipica di Afterburner

La vista da dentro l'aereo è invece tratta da G-Loc

Quello che avete appena letto è, riassunto, quello che dovrete fare in Afterburner III, e dev'essere anche rilassante...
Si, perché quando la giornata va storta, la tipa ti tira il pacco, a scuola ti rifilano un bel 2 oppure, dulcis in fundo, Raffaele fa la sua apparizione in redazione dicendo "Ma qual'è il problema?" con un fare invidiabile anche a Toto Riina cosa c'è di meglio di salire su un fantastico (e visto che ci siamo economico e superaccessoriato...Hot Shot docet) F14 Tomcat e lanciarsi nei cieli a sventrare la carlinga dei vostri nemici?
La Sega deve aver pensato questo quando ha fatto uscire AfterBurner e G-LOC (presenti praticamente entrambi in questo CD), ma non troppo bene...
Volete sapere perché dico questo? Niente di più semplice, beccatevi la partita tipo a Afterburner III: accendo il mega-cd e mi godo la sequenza introduttiva con tanto di parlato "da CD". Tutto bellissimo per carità, peccato che mi accorgo che non si può skippare... ed è luuuuuuunga.
Beh, non è un difetto grave, imbraccio la cloche dell'F14 e dopo aver settato le opzioni (tra cui la possibilità di giocare con la visuale "da dietro" tipica alla Afterburner o "da dentro" alla G-Loc) ed essere partito scopro di star volando su un immenso telo verde accompagnato da qualche albero probabilmente storto...
Ecco arrivare gli aerei, che bello sto vincendo, li ammazzo e poi salto per aria io, ma ecco che cambio stage, differenza? Il pavimento cambia colore... Vado avanti così per una decina di minuti e finalmente arrivo a uno stage il cui scopo è distruggere le installazioni a terra, poi tornano di nuovo gli aerei e così via.
Avete visto? Tutto questo è Afterburner III.
L'azione di gioco è frenetica e il gioco tutto sommato è più che giocabile. Le musiche sono ottime senza ombra di dubbio (anche se non ho capito perché ogni tanto si senta un suono simile al clacson di un camion...), ma la cosa che non capisco e che mi fa andare parecchio in bestia perché il gioco era stato messo su CD.
Il Mega CD non è affatto male come macchina, ma questo titolo non si avvicina nemmeno un po' a sfruttarne le capacità; infatti, a parte le musiche e le voci digitalizzate, il codice ci sarebbe stato comodamente su una cartuccia...
Vi piacerà se siete dei fan sfegatati di Afterburner, ma per il Mega CD è uno dei giochi più normali che io abbia mai visto e se vi va di pazientare ancora un po' aspettate l'uscita di Thunderhawk per far svolazzare il vostro CD.
Finito.

Stefano "BDM" Petrullo

Stiamo per "entrare" dentro l'aereo...

Preso! Non so cosa, ma l'ho preso

ALe installazioni da distruggere

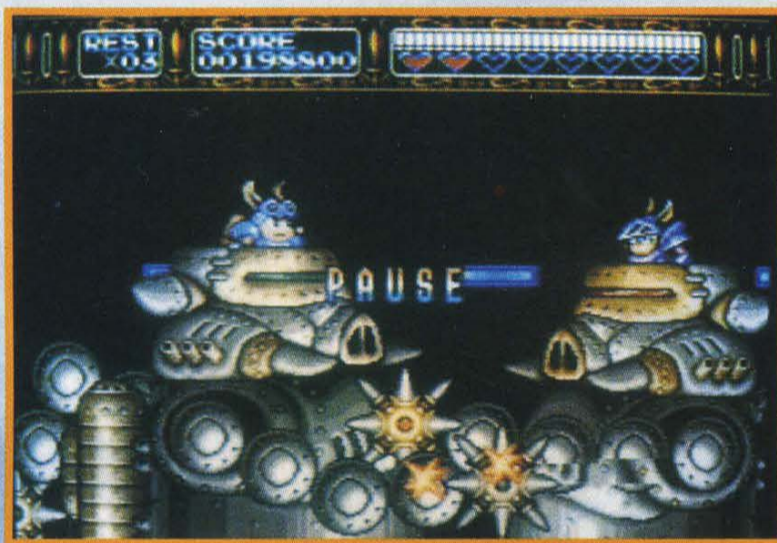
**MEGA CD**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>- poca roba<br>+ ma almeno è veloce... | 60 |
| SONORO<br>+ grandi le musiche | 85 |
| GIOCABILITA'<br>+ facile da padroneggiare<br>- ogni tanto non ci si rende conto di morire | 65 |
| LONGEVITA'<br>+ spara spara spara spara<br>- ma sempre alle stesse cose scoccia un pochino | 64 |
| SEGA | 65 |

# ROCKET KNI
# ADVENTUR

**95**

| GIOCATORI | 1 |
| --- | --- |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | - |

**And I think it's gonna be a long, long time till splash down bring me around again, to see I'm not the man they think I am at home, oh no no no... I'm a Rocket Man...**
**(Elton John)**

Facciamo a botte nel buon vecchio stile Astroganga

Cos'è, un uccello? Un aereo? Superman? No, è un opossum!? A voler essere pignoli non si tratta proprio di un opossum (come si potrebbe dedurre dalla tipica coda), ma di uno Zmeel essere topiforme abitante il pianeta Elhorn. E c'è proprio di che essere pignoli visto che la trama degli avvenimenti che introducono il gioco è degna di un'avventura, anziché di un gioco d'azione. Quello che vedete scorrazzare per lo schermo (il finto opossum, insomma) è Sparkster, cavaliere errante, ultimo erede della tradizione dei Rocket Knight, un corpo d'elite che, nell'alba dei tempi di Elhorn, riuscì a evitare la distruzione del pianeta imbrigliando il potere del Pig Star, un potentissimo artifatto, e lasciandolo alla custodia degli Zmeel. La guerra fu comunque devastante e di quell'evoluta civiltà del pianeta, che era pacificamente riuscita a far coesistere moderne tecnologie e antiche tradizioni mistiche, è rimasto poco più di un cumulo di

Mi spara!

Attenti a non farvi accarezzare

Vieni qui che ti salvo io dal fuoco

Che schifo! Io odio i ragni, quando sono grossi, poi...

A me ricorda tantissimo una scena di Indy e il Tempio Maledetto

Sembra quasi una cartolina...

rovine, e perdute sono andate tutte le loro conoscenze.

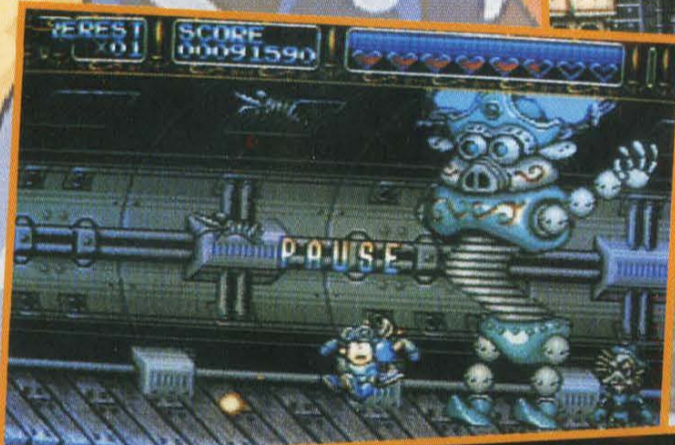
Il pianeta è adesso popolato da una quantità di diverse razze e creature. Oltre agli Zmeel, che da allora vegliano affinché il Pig Star non cada nelle mani sbagliate, ci sono Elfi, Nani, Goblins e una quantità di altri mostriciattoli, tra cui la belligerante ma disorganizzata tribù degli Enob, molto simili a orchetti nell'aspetto. Apparsi tra le rovine dell'antica civiltà hanno cominciato, sotto una misteriosa guida, a recuperare pezzi e macchinari di antiche tecnologie di cui a stento comprendono la funzione, rimettendoli in sesto in qualche modo: quei rozzi e buffi maialini a bordo di caracollanti macchinari in ferro battuto stanno diventando una crescente minaccia per il regno degli Zmeel. A loro si è aggiunto anche il Cavaliere Oscuro, Axle Gear, che si è impadronito dei segreti dei Rocket

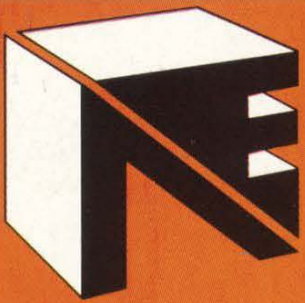
Il testone si fa fuori facendogli cadere addosso i suoi compari

Chiudete quella finestra!

Strano che si arrabbi, e dire che sembrava un tipo così flessibile

Scenario alla Steel Empire per l'incursione nella base nemica

Sarà, ma a me ricorda Nemesis...

## MA

**Un opossum come protagonista? Pensavo di averle viste tutte... Rocket Knight Adventures è una piacevolissima sorpresa nel panorama dei giochi per Megadrive: è un platform/shoot 'em up decisamente innovativo, vario, interessante e programmato in maniera divina. La grafica è estremamente pulita anche se i fondali ogni tanto si rivelano un po' "blandi", ovvero sono bellini da vedere ma poco vari (non tra un quadro e l'altro, però), gli sprite comunque sono davvero ben fatti e lo stesso Sparkster ha una vasta gamma di espressioni e pose buffe. L'andamento del gioco è altrettanto interessante: la vicenda è sorretta da una trama vera e propria e i quadri da giocare in maniera "alternativa" (tipo lo scontro tra i due robot) sono numerosissimi... Insomma, Rocket Knight Adventures è un gran bel gioco che tiene vivo l'interesse, peccato solo per il titolo decisamente anonimo (ce ne stava meglio uno di una sola parola... Vabbè, chissenefrega, ci gioco lo stesso).**

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

**ORDINA SUBITO:**
**02 - 33000036 (5 linee r.a.)**

## OFFERTE del MESE

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| ALIEN STORM | L. 49.000 |
| ALTERED BEAST | L. 39.000 |
| AQUATIC GAMES | L. 59.000 |
| ART ALIVE - DISEGNO | L. 29.000 |
| BATMAN | L. 59.000 |
| BED O MAN - FLIPPER | L. 39.000 |
| BLOCK OUT | L. 29.000 |
| BONANZA BROS | L. 39.000 |
| CENTURION | L. 69.000 |
| CHUCK ROCK | L. 69.000 |
| CIKI CIKI BOY | L. 59.000 |
| COLOMUS | L. 49.000 |
| CRACK DOWN | L. 29.000 |
| CYBORG JUSTICE | L. 69.000 |
| DHANA | L. 39.000 |
| DARK CASTLE | L. 69.000 |
| DARWIN 4081 | L. 29.000 |
| DAVID ROBINSON BASKET | L. 49.000 |
| DICK TRACY | L. 59.000 |
| DONALD DUCK QUACKSHOT | L. 49.000 |
| EA HOCKEY | L. 49.000 |
| EL VIENTO | L. 59.000 |
| F-Z AXIS | L. 39.000 |
| FAERY TALE | L. 49.000 |
| FATAL LABTRINTH | L. 69.000 |
| FATAL REWIND | L. 49.000 |
| G-LOC | L. 59.000 |
| GAIN GROUND | L. 29.000 |
| GALAXI FORCE II | L. 49.000 |
| GOLDEN AXE II | L. 69.000 |
| GHOSTBUSTERS | L. 69.000 |
| GLOBAL GLADIATOR | L. 69.000 |
| GOLDEN AXE II | L. 59.000 |
| GOODS | L. 59.000 |
| GRANADA | L. 39.000 |
| GREENDOG | L. 59.000 |
| HEAVY UNIT | L. 29.000 |
| HELLFIRE | L. 39.000 |
| HOME ALONE | L. 69.000 |
| JAMES BOND 007 | L. 59.000 |
| JAMES POND II | L. 49.000 |
| JEWEL MASTER | L. 39.000 |
| JOE MONTANA II | L. 49.000 |
| JORDAN VS BIRD | L. 69.000 |
| KID CHAMALEON | L. 49.000 |
| KING BOUNTTY | L. 49.000 |
| MEGAPANEL | L. 49.000 |
| MYSTIC DEFENDER | L. 59.000 |
| NINJA BURAI FIGHTING | L. 39.000 |
| PAPERBOY | L. 69.000 |
| PGA TOUR GOLF 2 | L. 59.000 |
| PHELIOS | L. 39.000 |
| POWER MONGER | L. 59.000 |
| PRO FOOTBALL | L. 39.000 |
| RAIDEN TRAD | L. 39.000 |
| RAINBOW ISLAND | L. 69.000 |
| REVENGE OF SHINOBI | L. 59.000 |
| ROAD RUSH | L. 49.000 |
| ROGER C. BASEBALL | L. 59.000 |
| SAINT SWORD | L. 39.000 |
| SD VARIS | L. 39.000 |
| SONIC | L. 39.000 |
| SONIC II | L. 59.000 |
| STORMLORD | L. 29.000 |
| STREET OF RAGE | L. 49.000 |
| SUPER HANG-ON | L. 69.000 |
| SWORD OF SODAN | L. 39.000 |
| TALE SPIN | L. 69.000 |
| TECNOCOP | L. 39.000 |
| TERMINATOR | L. 59.000 |
| TETRIS | L. 49.000 |
| TIGER | L. 29.000 |
| TOM JAM EARL | L. 39.000 |
| TRASIA | L. 39.000 |
| TURBO OUTRUN | L. 59.000 |
| TURRICAN | L. 49.000 |
| TWIN HAWK | L. 49.000 |
| TWINKY TALE | L. 49.000 |
| UNIVERSAL SOLDIER | L. 49.000 |
| VALIS III | L. 69.000 |
| VERITEX | L. 39.000 |
| WORP SPEED | L. 59.000 |
| WHIP RUSH | L. 39.000 |
| WONDERBOY V | L. 39.000 |
| WRESTLE WRESTLER | L. 49.000 |
| XRD | L. 39.000 |
| ZERO WING | L. 39.000 |

## GIOCHI SEGA MEGADRIVE

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| ADDAM FAMILY | L. 119.000 |
| AEROBIZ (SIMUL. VOLO) | L. 149.000 |
| AFTER BURNER II | L. 79.000 |
| AGASSI TENNIS | L. 99.000 |
| ALADDIN | TELEFON. |
| ALIEN 3 | L. 89.000 |
| AMAZING TENNIS | L. 119.000 |
| AMERICAN GLADIATOR | L. 119.000 |
| ANDRE AGASSI TENNIS | L. 99.000 |
| ANOTHER WORLD | L. 119.000 |
| AQUATIC GAMES | L. 59.000 |
| BATMAN RETURN | L. 99.000 |
| BATTLETOADS | L. 99.000 |
| B. WALSH COLLEGE FOOTBALL | L. 119.000 |
| BLASTER MASTER 2 | L. 119.000 |
| BOB | L. 109.000 |
| BRAM STOKER'S DRACULA | L. 129.000 |
| BUBSY | L. 99.000 |
| BULLS VS BLAZER | L. 109.000 |
| CADASH | L. 89.000 |
| CAPITAN AMERICA | L. 99.000 |
| CHAMPIONSHIP BOWLING | L. 99.000 |
| COOL SPOT | L. 119.000 |
| CYBERCOP | L. 79.000 |
| DAVIS CUP TENNIS | L. 119.000 |
| DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH | L. 99.000 |
| DESERT STRIKE | L. 89.000 |
| DINOSAURUS FOR HIRE | L. 99.000 |
| DOUBLE DRAGON 3 | L. 99.000 |
| ECCO THE DOLPHIN | L. 89.000 |
| ELEMENTAR MASTER | L. 89.000 |
| EUROPEAN CLUB SOCCER | L. 119.000 |
| EVANDER HOLYFIELD'S BOX. | L. 69.000 |
| EX-RANZA | L. 99.000 |
| F-15 STRIKE EAGLE | TELEFON. |
| F-22 INTERCEPTOR | L. 79.000 |
| FATAL FURY | L. 119.000 |
| FLASHBACK | L. 129.000 |
| GADGET TWINS | L. 99.000 |
| GENERAL CHAOS | L. 109.000 |
| GOLDEN AXE III | L. 109.000 |
| GUNSTAR HERO | L. 109.000 |
| GREAT WALDO (USA) | L. 89.000 |
| HARIMANDA | L. 119.000 |
| HIT THE ICE | L. 79.000 |
| HOOK | TELEFON. |
| HUMAN | L. 89.000 |
| INDIANA JONES | L. 99.000 |
| JENNIFER CAPRIATI TENNIS | L. 89.000 |
| JUNGLE STRIKE | L. 119.000 |
| KICK BOXING | L. 89.000 |
| KING OF THE MONSTER | L. 99.000 |
| KING SALMON-FISHING GAME-(USA) | L. 99.000 |
| KO BOXING | L. 79.000 |
| LEADERBOARD GOLF | L. 99.000 |
| LHX ATTACK CHOPPER | L. 99.000 |
| LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA | L. 89.000 |
| LOTUS TURBO CHALLENGER | L. 89.000 |
| M. ALI BOXING '93 | L. 109.000 |
| MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA | L. 89.000 |
| MEGALOMANIA | L. 99.000 |
| MICRO MACHINE | L. 99.000 |
| MIG 29 FULCRUM | L. 119.000 |
| MONOPOLI | L. 99.000 |
| MOONWALKER | L. 69.000 |
| MORTAL KOMBAT | L. 129.000 |
| MUTANT LEAGUE FOOTBALL | L. 99.000 |
| NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET | L. 99.000 |
| NHLPA HOCKEY'93 | L. 99.000 |
| NIGHTMARE - SIMPSON | L. 109.000 |
| OUT OF THIS WORLD | L. 109.000 |
| OUTRUN 2091-AUTO | L. 99.000 |
| PIRATES GOLD | TELEFON. |
| POPOLOUS | L. 69.000 |
| POWER ATHETE | L. 99.000 |
| PREDATOR II | L. 69.000 |
| PRO STRIKE INTERF. 4 PLAYER | L. 69.000 |
| PRO STRIKER | L. 109.000 |
| PTO | TELEFON. |
| RACE DRIVING | L. 119.000 |
| RAMPART | L. 99.000 |
| RBI '93 BASEBALL | L. 99.000 |
| RISKI WOOD | L. 99.000 |
| ROAD RUSH II | L. 89.000 |
| ROBOCOP 3 | TELEFON. |
| ROLO THE RESCUE (USA) | L. 99.000 |
| SENNA-SUPER MONACO GP II | L. 79.000 |
| SHADOW OF THE BEAST II | L. 99.000 |
| SHINING IN THE DARKNESS (USA) | L. 99.000 |
| SHINOBI II | L. 99.000 |
| SIDE POCKET - BIGLIARDO | L. 99.000 |
| SIMPSON | L. 89.000 |
| SNOW BROSS | L. 119.000 |
| SORCERER'S KINGDOM | L. 119.000 |
| SPIDERMAN / X-MAN | L. 119.000 |
| SPLATTER HOUSE 3 | L. 119.000 |
| STARFLIGHT (USA) | L. 69.000 |
| STREET OF RAGE 2 | L. 89.000 |
| STRIDER II | L. 79.000 |
| SUMMER CHALLENGER | L. 99.000 |
| SUNSET RIDER | L. 109.000 |
| SUMO FIGHTING | L. 119.000 |
| SUPER CHASE HQ | L. 79.000 |
| SUPER HIGH IMPACT | L. 79.000 |
| SUPER KICK-OFF | L. 119.000 |
| SUPER WWF WRESTLINGMANIA | L. 89.000 |
| SUPERMAN | L. 99.000 |
| TAZMANIA | L. 89.000 |
| TEAM USA BASKETBALL | L. 99.000 |
| TECNO CLASH | L. 109.000 |
| TENNIS GRAND SLAM | L. 89.000 |
| TERMINATOR 2 | L. 99.000 |
| THE YOUNG INDIANA JONES | L. 119.000 |
| THUNDERFORCE IV -SCART | L. 89.000 |
| THUNDERFORCE IV (PAL) | L. 119.000 |
| TINY TOONS (CARTOON) | L. 109.000 |
| TOYS | L. 119.000 |
| TURTLES | L. 109.000 |
| TYRANTS | L. 69.000 |
| UNCHARTED WAERS | L. 99.000 |
| WORLD CUP SOCCER | L. 49.000 |
| WORLD OF ILLUSION | L. 79.000 |
| WORLD TROPHY SOCCER | L. 79.000 |
| WWF ROYAL RUMBLE | L. 119.000 |
| X-MAN (PAL) | L. 119.000 |

## MAGIC ADAPTOR

FINALMENTE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI FINO AD OGGI FUNZIONANTI SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS.

**L. 39.000**

**ACQUISTA 3 CARTUCCE A SCELTA. AVRAI UNO SCONTO EXTRA DEL 10%.**

**Professional Control Pad**

**PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!**

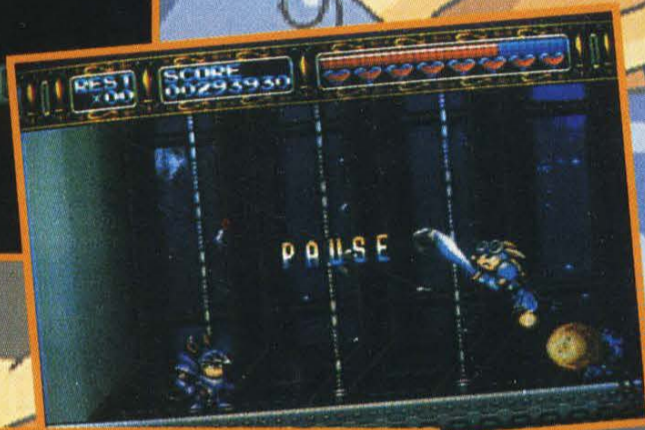
**MEGADRIVE - GENESIS VERS. SCART + GIOCO STREET OF RAGE 2 O WODERBOY V L. 265.000**

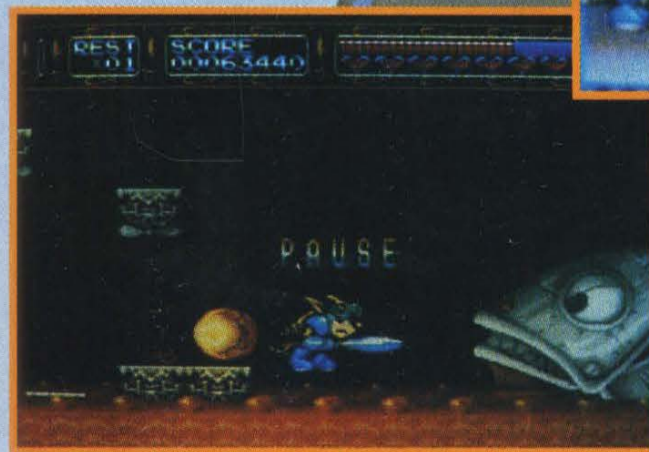
**OFFERTA STREETFIGHTER + JOYPAD 6 TASTI L. 198.000**

**TUTTE LE ULTIME NOVITÀ SEMPRE DISPONIBILI A MAGAZZINO**
**CONSEGNE VERAMENTE RAPIDE !**

Infine, contro il malefico imperatore Devligus Devotindos, vincerò!

E dai strada se vai così piano, no?

Opossum contro opossum. Chi vincerà?

Nelle profondità marine vi aspetta una sorpresa

Knight assassinando il padre di Sparkster e ha adesso rapito, come ogni cattivone che si rispetti, la principessa, ultima custode del Pig Star.
Da qui in poi la storia ve la potete immaginare, o meglio, ve la potete guardare giocando all'ultimo platform della Konami, Rocket Knight Adventure.
Il gioco era decisamente atteso, vista la tradizione Konami nel campo dei platform (Tiny Toons e Castlevania, giusto per citarne uno tra i più recenti e un'altro tra quelli "storici") e soprattutto la preview apparsa sul numero scorso. Quanto detto sul numero scorso è pienamente confermato: il gioco non sarà mastodontico come un Super Mario, non avrà le animazioni perfette di un platform Virgin e non avrà la qualità tecnica (e soprattutto il lancio pubblicitario) di un Sonic, ma io l'ho trovato terribilmente simpatico. Anzitutto mi piace lo scenario fantasy, pieno di orchetti e altri buffi animaletti, con l'intrusione di una quantità di strani macchinari e mostri meccanici: avevo già citato i mostroni bipedi alla Guerre Stellari, gli ST-AT, ma ce ne sono tanti altri: carri armati, motoscafi, orchetti corazzati o marine armati di Bazooka, e altri ancora alla guida di altri stani veicoli, per non parlare dei mostri di fine livello.
Graficamente, oltre all'intrinseca simpatia dei personaggi c'è una grafica pulita, e condita da diversi tocchi di classe e originali effetti sparsi qua e la per il gioco.
Ma Rocket Knight è soprattutto giocabilissimo. Un pulsante gli serve per saltare, l'altro per lanciare una lama di energia o, tenendolo premuto più a lungo, azionare il jetpack (l'equipaggiamento fondamentale dei Rocket Knight) che ha sulle spalle, e in questo modo schizzare da una parte all'altra dello schermo a spada sguainata (scaricando invece il jetpack a terra il Sparkster si trasforma in una dannosissima

Decisamente troppo grosso per il mio acquario

piroetta di lame). Il gioco può diventare in questo modo molto veloce, così come nelle sezioni della foresta: il nostro Sparkster è dotato di una coda a mo' di uncino, ma non prensile, può così appendersi a rami ed altri oggetti, ma difficilmente può restarci agganciato, continuando così a scivolare velocemente di ramo in ramo. Il gioco alterna comunque a fasi più veloci, altre sezioni un po' più complesse, per gli amanti del salto preciso, ma non solo, come in alcune fasi del gioco in cui l'azione si svolge su due piani di

Un buffone col quale giocherete a baseball

profondità diversa e, con l'ausilio della coda, bisogna saltare da un piano all'altro per colpire (e non farsi colpire) duellando con un mostriciattolo.
Alla varietà del gioco contribuiscono anche un paio di sezioni che si alternano al classico platform alla Ghost 'n' Goblins: una simpatica sezione in volo (a mo' di shoot 'em up) con il jetpack (davvero simpatico l'effetto del volo a pelo d'acqua), e un'altra sezione, a dire il vero non eccezionale, visualizzata con una strana prospettiva tridimensionale.
In definitiva un platform non mastodontico, ma dannatamente ben fatto, complimenti alla Konami per il lavoro ben fatto e alla Giochi Preziosi per la rapida importazione ufficiale del gioco.

Stefano VF Giorgi

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ Buona sia come qualità...<br>+...che come fantasia e simpatia... | 93 |
| **SONORO**<br>+Varie, belle e d'atmosfera. | 93 |
| **GIOCABILITA'**<br>+ Immediato, veloce, vario e abbastanza articolato, serve altro? | 96 |
| **LONGEVITA'**<br>-I livelli non sono enormi.<br>+La difficoltà è equilibrata. | 90 |
| **KONAMI** | 95 |

# THE MAGICAL QUEST

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUP

Drizzate le orecchie! È arrivato Mickey Mouse.

TUTTE LE SCHERMATE SONO IN ITALIANO!

TOGLIETE IL GUINZAGLIO ALLA VOSTRA VOGLIA DI AVVENTURA, TOPOLINO E PLUTO VI ASPETTANO PER PORTARVI IN UN CARTOON DI MAGIA E DI MISTERO. CON UNA ANIMAZIONE DA AUTENTICO DISNEY E UNA GIOCABILITÀ DA VERO CAPCOM, "THE MAGICAL QUEST" VI DIVERTIRÀ FINO ALL'ULTIMO INCANTESIMO.

ARMANDO TESTA SPA

SUPER NINTENDO LA SFID

- 6 MONDI DA ATTRAVERSARE
- 3 TRAVESTIMENTI PER TOPOLINO
- 8 MEGA DI MEMORIA
- 4 LIVELLI DI DIFFICOLTÀ
- 1 O 2 GIOCATORI
- POSSIBILITÀ DI CONTINUARE IL GIOCO

FIRE 82 CHIEF

The Magical Quest starring Mickey Mouse

CAPCOM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

VIVI UNA MAGICA AVVENTURA CON TOPOLINO!

...ERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA ...AT

SUPER NINTENDO

SELECT START

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

**92**

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | 5 x 20 stages |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

**Il manto stellato di una limpida notte estiva, il frinire delle cicale in lontananza, una bellissima ragazza al vostro fianco che vi guarda con i suoi dolci occhioni, accarezzandovi delicatamente... Che cosa si può pretendere di più dalla vita?**

# Super ADVENTURE ISLAND

I nativi sono cattivi, ma il nostro eroe lo è ancora di più

Però, begli dei che si adorano da queste parti

A parte una laurea in ingegneria elettronica (che mi perseguita pure negli incubi), l'esser lasciati in pace in momenti come questi, cosa che il nostro eroe desidera ardentemente più d'ogni altra. Memore delle sue passate disavventure ha prudentemente preso la contromisura di legare a sé la sua bella per evitare che venga tradizionalmente rapita, e ora mentre lei lo coccola, il prode incrocia le dita sperando inutilmente che non si verifichi l'inevitabile. Ed ecco che, come da copione, arriva a cavallo di una scopa il sadicamente celeberrimo (per la sua incommensurabile crudeltà) cattivaccio di turno. La bella non lo nota neanche, il nostro eroe finge di ignorarlo stringendosi convulsamente alla sua amata, e il malvagio ride spasmodicamente, scagliando un incantesimo sulla donzella, che si trasforma in pietra in un batter d'occhio. Accortosi del misfatto, il nostro paladino s'alza in piedi, s'abbassa sulla fronte la visiera del suo fido berrettino (grazie al quale cela furbescamente l'incipiente calvizie dovuta agli esaurimenti nervosi per tutti i rapimenti della sua dolce metà) e fischia impavido il richiamo per il suo valoroso pennuto di locomozione, deciso a rincorrere il cattivaccio in capo al mondo, per obbligarlo a ridar sembianze umane alla sua bella. Aggrappatosi con consumata maestria agli artigli del volatile accorso prontamente alla sua chiamata, il coraggioso ordina al suo taxi aereo di portarlo direttamente al maniero del famigerato Malvagione, nascondiglio preferito dello scellerato. Durante il tragitto, il fedele pennuto, però, preso da un terribile crampo alla zampa destra, molla fulmineamente (per la serie: evviva la lealtà) il nostro eroe, che precipita con ammirevole rassegnazione e compostezza lanciando un'interminabile (e irriferibile) serie di imprecazioni. Toccherà a voi ora (ma guarda un po'!) prendere in mano le redini della situazione e guidare il protagonista attraverso i mille perigli di Adventure Island fino allo scontro finale col cattivaccio in persona.

Un piccolo Dave corazzato...

Il gioco si presenta come un platform in prospettiva laterale a scorrimento prevalentemente orizzontale, caratterizzato dal concept molto lineare, e appare evidente che si tratta di un clone di Wonderboy, il supersimulato (se non sbaglio, si contano già ben 5 episodi!) di casa Sega.

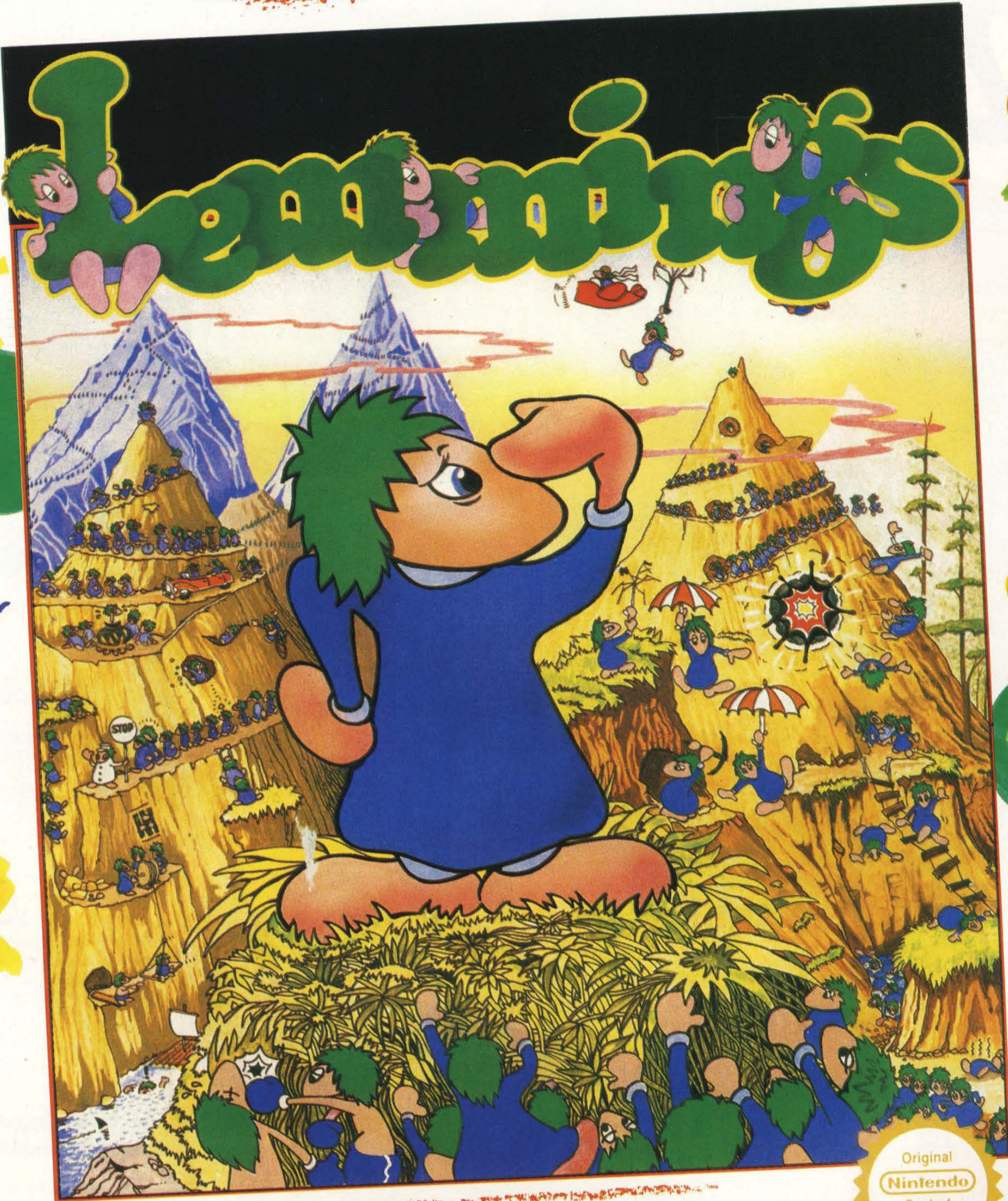
Il programma è articolato in ben cinque livelli, suddivisi a loro volta in tre stage + uno di scontro col solito mostro di fine livello. Ogni stage deve essere completato entro un certo lasso di tempo, rappresentato da un indicatore a sbarrette che decrescerà progressivamente senza sosta, a meno che non riusciate a raccogliere la frutta disseminata attraverso il percorso, grazie alla quale riceverete sbarrette di tempo extra. Oltre alla frutta troverete da raccogliere armi (asce e boomerang), secondo la nota legge " più ne raccogli e più danno fai" fino a un massimo di tre lanci contemporanei della stessa arma, ulteriormente potenziabile in forma di letali microvortici energetici. Se vogliamo trovare difetti alla fatica della Hudson, potremmo evidenziare la non elevatissima longevità (ma la memoria del supporto hardware, si sa, è quella che è).

E adesso lasciatemici giocare in santa pace. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Scendiamo in cantina a pigliare una bottiglia di vino fresco

Famosa località sciistica dell'isola tropicale su cui abita il protagonista

| SUPER NINTENDO | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+a livello arcade sotto tutti gli aspetti | 90 |
| SONORO<br>+ben realizzato | 93 |
| GIOCABILITA'<br>+immediato e coinvolgente | 90 |
| LONGEVITA'<br>-area di gioco non vasta | 80 |
| HUDSON | 92 |

88

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | 15 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

# BUBSY

In: CLAWS ENCOUNTERS of the FURRED KIND™

**E' peloso, indossa generalmente una maglietta e scorrazza per ogni dove alla ricerca di gomitoli di lana da raccogliere in attesa di scontrarsi con il capo degli Alieni. Non è Alex, chi è?**

Che ai gatti i gomitoli di lana piacciono tanto, già si sapeva, ma che per essi i più schizzinosi, ruffiani, aristocratici, distaccati, snob, e vibrissati (ossia dotati di vibrisse) amici dell'uomo arrivassero a fare tutta una serie di cose e cosette decisamente poco feline... bisognava vedere per credere.

Fondamentalmente chi aveva già avuto modo di vedere Bubsy nella sua precedente versione per Super Nintendo saprà sicuramente che il nostro felino in maglietta è solito correre a una velocità portentosa alla ricerca di alieni Wooly (i Lanosi) per poter saltar loro in testa, oppure è solito scagliarsi da indicibili altezze per poi planare dolcemente come solo un gatto può fare (?!). Per chi non ha visto Bubsy per Super Nes, e non ha letto la recensione che PM gli ha fatto sul numero 21 e non ha ancora capito di cosa si stia parlando, farebbe bene a rileggere il periodo precedente.

Dalla precedente versione a quella per MD non ci sono stati sostanziali miglioramenti, e i giudizi saranno sulla falsariga di quelli già precedentemente esposti; il gioco è decisamente bello (anche se i livelli non sono poi così vari tra di loro), e decisamente molto divertente, organizzato in cinque zone suddivise su tre stage ciascuna, letteralmente zeppe di piattaforme, elevatori, trappole assortite, fiumi, fiumiciattoli, ruscelli e cascate, ponti e ponticelli, case varie, occasionali alieni, pianoforti rotolanti e centinaia di gomitoli di lana. Chiaramente lo scopo è sconfiggere i terribili alieni piovuti da questo lato dell'atmosfera per depredare la Terra dei suoi più preziosi gomitoli di lana per alimentare i loro macchinari, e ciò potrà essere conseguito tramite il superamento di ognuna delle cinque zone, saltellando e planando allegramente in lungo e in largo, e il successivo e consigliabile annichilamento del solito brutale alieno di fine zona, come sempre ben disposto a tutto tranne che a lasciarvi passare.

Le vite a propria disposizione sono ben dieci, il che significa che potreste permettervi di perdere ben due vite ogni tre livelli (cercate di lasciarvene almeno una per l'ultimo, comunque), ma morire è quasi altrettanto divertente che proseguire nel gioco (chiaramente... QUASI), nel senso che il numero di morti che vedrete interpretare dal nostro magliettato felino sono varie e molto spassose; discreta la colonna musicale, ben realizzata anche se un pochino ripetitiva, e ottime grafica e animazioni che concorrono con la fluidità a rendere il gioco decisamente godibile e giocabilissimo. Consigliato.

Christian Antonini

Cadere non danneggerà molto i gatti, ma di certo non fa loro piacere

Correndo su questo mulino allungherete un ponte...

Anche la musica può fare male, specialmente se vi rotola addosso un pianoforte

In bilico su un'immensa voragine...

Una felinissima posa per il nostro gattone

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ molto spiritosa<br>+ben animata | 88 |
| SONORO<br>+colonna più, che discreta<br>-ma un po' ripetitiva | 86 |
| GIOCABILITÀ<br>+non ci fermano più<br>+e comunque torneremo presto | 92 |
| LONGEVITA'<br>+ Sonic docet | 87 |
| ACCOLADE | 88 |

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

# MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

| | |
|---|---|
| Mega Drive Scart + Sonic | L. 269.000 |
| Mega Drive Pal + Sonic | L. 269.000 |
| Mega Drive 2 | L. 249.000 |
| Mega Drive 2 + Sonic | L. 269.000 |
| Genesis scart | L. 259.000 |
| Genesis + Street of Rage 2 | L. 299.000 |

**Novità Mega Drive / Genesis**

| | |
|---|---|
| Addams Family | L. 109.000 |
| Best of the best | L. 119.000 |
| Bubsy | L. 99.000 |
| Cool spot | L. 115.000 |
| Davis cup tennis | L. 109.000 |
| Dinosaurs for hire | L. 109.000 |
| Dual turbo remote | L. 129.000 |
| Hook | L. 129.000 |
| Golden axe III | L. 109.000 |
| James pond op. starfish | L. 109.000 |
| Jurassic Park | L. 119.000 |
| Micro machines | L. 99.000 |
| Mortal kombat | L. 129.000 |
| NHL hockey 94 | L. 129.000 |
| Robocop 3 | L. 109.000 |
| Rockey knight ADV | L. 119.000 |
| Simpsons 2 nightmare | L. 109.000 |
| Spiderman/x man | L. 119.000 |
| Street Fighter 2 C.E. | Tel. |
| Strider returns | L. 129.000 |
| S Baseball | L. 129.000 |
| S Baseball 20/20 | L. 129.000 |
| WWF Royal rumble | L. 129.000 |

| | |
|---|---|
| Alien 3 | L. 99.000 |
| Alien storm | L. 49.000 |
| Alisia dragon | L. 75.000 |
| Bare Knukle | L. 74.000 |
| Batman | L. 69.000 |
| Batman return | L. 99.000 |
| Bulls us Lakers | L. 109.000 |
| Captain America | L. 99.000 |
| Chakan | L. 99.000 |
| Cool spot | L. 119.000 |
| Deadli moves | L. 119.000 |
| Desert strike | L. 94.000 |
| Double dragon | L. 79.000 |
| Dragons fury | L. 99.000 |
| Ecco the dolphins | L. 99.000 |
| European club soccer | L. 109.000 |
| Ex ranza | L. 109.000 |
| Flashback | L. 119.000 |
| Gods | L. 99.000 |
| Grand slam tennis | L. 89.000 |
| Mazin saga | L. 109.000 |
| Mick e Mack G.G. | L. 89.000 |
| Moonwalker | L. 59.000 |
| Pro strike | L. 89.000 |
| Quack Shot | L. 49.000 |
| Road rash | L. 75.000 |
| Road rash II | L. 99.000 |
| Rolo to the resque | L. 99.000 |
| Shinobi 2 | L. 99.000 |
| Side poket | L. 99.000 |
| Sonic 2 | L. 69.000 |
| Snow Bros | L. 119.000 |
| S. Monaco G.P. II | L. 69.000 |
| Splatter Hause 3 | L. 99.000 |
| Street of rage 2 | L. 99.000 |
| Thunder force III | L. 79.000 |
| Thunder force IV | L. 109.000 |
| Toki | L. 69.000 |
| Turtles in time | L. 99.000 |
| Turrican | L. 49.000 |
| USA team basket | L. 99.000 |
| Wonder boy III | L. 52.000 |
| World of illusion | L. 95.000 |

**oltre 300 titoli in listino giochi a partire da L. 29.000**

| | |
|---|---|
| Mega CD + game | L. 530.000 |
| Mega CD 2 + game | L. 560.000 |

| | |
|---|---|
| After burner III | L. 119.000 |
| Batman returns | L. 119.000 |
| Ecco the dolphin | L. 99.000 |
| Dracula | L. 89.000 |
| Final fight | L. 109.000 |
| Night trap | L. 129.000 |
| Prince of Persia | L. 110.000 |
| Road blaster fx | L. 119.000 |
| Ran ma 1/2 | L. 139.000 |
| Sewer Smark | L. 139.000 |
| Thunder storm | L. 119.000 |
| Wolf child | L. 129.000 |
| Wonder dog | L. 119.000 |

| | |
|---|---|
| Neo Geo | L. 545.000 |
| Neo Geo + Game | L. 599.000 |

| | |
|---|---|
| Samurai shodown | L. 430.000 |
| Fatal fury special | Tel. |

| | |
|---|---|
| Alpha mission 2 | L. 210.000 |
| Art of fighting | L. 340.000 |
| Blue's journey | L. 170.000 |
| Baseball star professional 2 | L. 250.000 |
| Cyber lip | L. 99.000 |
| Eight man | L. 240.000 |
| Fatal fury 2 | L. 409.000 |
| Golf top player | L. 119.000 |
| King of the monster | L. 310.000 |
| Magician lord | L. 170.000 |
| Mutan nation | L. 240.000 |
| 3 count bout | L. 350.000 |
| Sengoku 2 | L. 319.000 |
| Super side kicks | L. 359.000 |
| World heroes 2 | L. 379.000 |

**disponibili tutti i titoli Neo Geo**

| | |
|---|---|
| Super famicon scart | L. 360.000 |
| Super famicon pal | L. 370.000 |
| Super nes scart | L. 288.000 |
| Super nes pal | L. 298.000 |
| Super Nintendo + S.M.W. | L. 319.000 |
| Super scope | L. 119.000 |
| Magic converter | L. 35.000 |

**Novità Super nes U.S.A.**

| | |
|---|---|
| Airborne ranger | L. 129.000 |
| Alien 3 | L. 125.000 |
| Battle blaze | L. 119.000 |
| Cool spot | L. 119.000 |
| Dual turbo remote | L. 129.000 |
| First samurai | Tel. |
| Football fury | L. 119.000 |
| Jurassic park | L. 129.000 |
| Mazing saga | L. 119.000 |
| Mortal kombat | L. 129.000 |
| Operation logic bomb | L. 129.000 |
| Mortal kombact | Tel. |
| Redline F1 race | L. 119.000 |
| Sengoku | L. 129.000 |
| Rocky rodent | L. 129.000 |
| Street fighter 2 turbo | L. 169.000 |
| Super bomberman | L. 129.000 |
| Super James Bond | L. 119.000 |
| Super off road 2 | L. 119.000 |
| Super widget | L. 109.000 |
| Thomas tank | L. 119.000 |
| Tuff e nuff | L. 129.000 |
| Utopia | L. 129.000 |
| Wing commander 2 | L. 129.000 |
| World heroes 2 | Tel. |
| Yoshis safari | L. 109.000 |
| Zombies at my neighbors | L. 129.000 |

| | |
|---|---|
| Addam's family | L. 109.000 |
| Addams family 2 | L. 129.000 |
| Alien vs Predator | L. 59.000 |
| Amazing tennis | L. 109.000 |
| Axelay | L. 119.000 |
| Best of the best | L. 119.000 |
| Batman returns | L. 119.000 |
| California games II | L. 119.000 |
| Chester cheetah | L. 119.000 |
| Bubsy | L. 119.000 |
| Chuck rock | L. 109.000 |
| Contra spirit | L. 109.000 |
| Fatal fury | L. 119.000 |
| Final fight 2 | L. 109.000 |
| Golden fighter | L. 59.000 |
| Hook | L. 129.000 |
| Jimmy Connors | L. 109.000 |
| Kiki Kai Kai | L. 129.000 |
| Magic sword | L. 99.000 |
| Magical quest | L. 119.000 |
| Mario collection | L. 179.000 |
| NHCPA Hockey '93 | L. 119.000 |
| Out of this world | L. 119.000 |
| Pang | L. 109.000 |
| Phalanx | L. 109.000 |
| Parodius | L. 119.000 |
| Prince of Persia | L. 109.000 |
| Pop twen bee | L. 139.000 |
| Power moves | L. 119.000 |
| Rushing beat 2 | L. 135.000 |
| Road runner | L. 115.000 |
| Space megaforce | L. 119.000 |
| Spider man e the X-man | L. 119.000 |
| Street combact | L. 129.000 |
| Street fighter II | L. 149.000 |
| Super formation soccer 2 | L. 119.000 |
| Super Mario kart | L. 99.000 |
| Super star wars | L. 129.000 |
| Tazmania | L. 119.000 |
| Tiny Toons | L. 119.000 |
| Turtless IV | L. 119.000 |
| U.N. Squadron | L. 119.000 |

**oltre 200 titoli in listino giochi a partire da L. 59.000**

**Novità Super famicom**

| | |
|---|---|
| Batman returns | L. 119.000 |
| Dragons ball 2 | L. 169.000 |
| Dead dance | L. 139.000 |
| Jungle strike | L. 139.000 |
| Super bomberman 93 | L. 139.000 |
| Street fighter 2 turbo | L. 189.000 |
| Super Mario collection | L. 179.000 |
| World heroes | L. 169.000 |
| WWF royal rumble | L. 139.000 |
| Yoshi road hunter | L. 79.000 |

| | |
|---|---|
| **Game gear + Sonic** | L. 279.000 |
| Alien 3 | L. 76.000 |
| Chakan | L. 69.000 |
| Donald Duck | L. 59.000 |
| Jurassic park | L. 79.000 |
| Land of illusion | L. 79.000 |
| Mortal kombat | L. 79.000 |
| Prince of Persia | L. 79.000 |
| Sonic | L. 59.000 |
| Sonic 2 | L. 69.000 |
| Street of rage 2 | L. 79.000 |

**oltre 60 titoli in listino**

| | |
|---|---|
| **Game boy + Tetris** | L. 165.000 |
| Alien 3 | L. 65.000 |
| Megaman II | L. 59.000 |
| Star wars | L. 69.000 |
| Super Mario land | L. 59.000 |
| Super Mario land 2 | L. 69.000 |
| Tiny toons | L. 59.000 |

**oltre 300 titoli in listino**

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie



**PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| LIT. 137.000 | LIT. 119.000 | LIT. 123.000 | LIT. 123.000 | LIT. 97.000 |
| LIT. 127.000 | LIT. 117.000 | LIT. 117.000 | LIT. 117.000 | LIT. 118.000 |
| LIT. 117.000 | LIT. 98.000 | LIT. 112.000 | LIT. 117.000 | LIT. 117.000 |
| LIT. 105.000 | LIT. 107.000 | LIT. 107.000 | LIT. 97.000 | LIT. 117.000 |
| LIT. 117.000 | LIT. 142.000 | LIT. 127.000 | LIT. 115.000 | LIT. 137.000 |

PORTA SUPERNES L. 29.000

DYNA-1 L. 34.000

RAGGI INFRAROSSI L. 72.000

LIT. 15.000

JOYPAD L. 29.000

ADATTATORE UNIVERSALE L.29.000

KIT PULIZIA L. 13.000

JOYSTICK JB KING L.109.000

AD.PAL L..57.000

ADATTATORE 4 GIOCATORI L. 63.000

L. 153.000 | L. 147.000 | L. 177.000 | L. 143.000

LIT. 134.000 | LIT. 137.000

LIT. 157.000 | LIT. 117.000

L. 137.000

LIT. XXX.000

L. 133.000

LIT. 117.000 | LIT. 143.000

SUPERNES+2 JOYPAD+MARIO+ALIMENTATORE +CAVO SCART..............................L. XXX.000
SUPERNES+1 JOYPAD+TOM & JERRY+CAVO SCART+ALIMENTATORE..................L. XXX.000
SUPERNINTENDO ITALIANO.............L. XXX.000

L. 147.000

L. 117.000

# FAVOLOSO

NOVITA'

ECCEZIONALE JOYPAD PER SUPERNES!! PERMETTE DI PROGRAMMARE VARIE MOSSE RENDENDOLE QUINDI ESEGUIBILI CON UN SOLO TASTO. IDEALE PER STREET FIGHTER 2!!!! OFFERTA LANCIO L. 45.000

JOYSTICK SUPER JO JO L.94.000

NOVITA'

ADATTATORE UNIVERSALE E ACTION REPLAY TUTTO IN UN UNICO ACCESSORIO!!!!! OFFERTA LANCIO L. 87.000

L. 137.000 | L. 187.000 | L. 114.000 | L. 123.000

## OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN **OMAGGIO** UNA CARTUCCIA GIOCO.........E ALL'AMICO **10% DI SCONTO!!!**

**OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI**

## ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

**TELEFONO 051-343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051-344.906**

COMPUTERONE

tutti i marchi e i logotipi riportati sono registrati dalle rispettive case produttrici. GARANZIA 12 MESI PREZZI IVA COMPRESA I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI A CAUSA DELLE OSCILLAZIONI VALUTARIE.

500

**89**

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | 7 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

# TECHNO CLASH™

**"Or bene, mio fedele Ronaan. Il tempo della guerra è ormai giunto. Armati del tuo potente bastone e preparati a combattere il male!". "Ma maestro, non vorrei dire, però quelli là usano fucili, lanciarazzi e bombe. Non si potrebbe avere, che so, un piccolo carroarmato?". "Suvvia, baldo Ronaan, le armi da fuoco sono malvagie. Sconfiggerai i tuoi nemici usando solo le tue abilità!". "Abilità un corn... ehm, volevo dire: certamente maestro. Sarò di ritorno al più presto. Tenetemi la cena in caldo..."**

Ecco il nostro protagonista a spasso con un amico

Ecco, se invece di seguirmi solamente mi dessi anche una mano te ne sarei grato

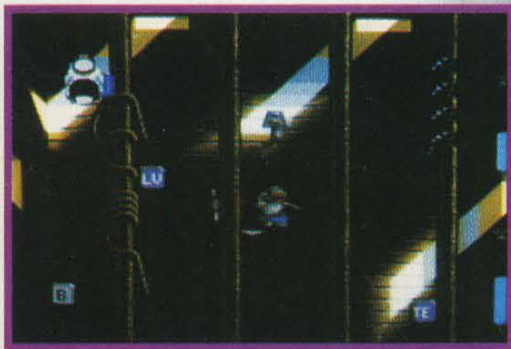
Danny Wilde e Brett Sinclair a spasso da uno sfasciacarrozze

Per fortuna hanno lasciato la luce accesa, in questa miniera abbandonata

La nostra avventura ha inizio in un mondo violento e corrotto, i cui abitanti non fanno altro che ammazzarsi a vicenda e tramare l'uno alle spalle dell'altro. Un pianeta dove l'unico diritto è quello della forza e del denaro, dove tutte le virtù sono state dimenticate. Un pianeta chiamato, dai propri indigeni, Terra. Qui nacque un uomo saggio e buono, stanco di assistere impotente al male dilagante. Il suo nome è sconosciuto (puoi liberamente scegliere tra Gesù, Budda, Maometto... NdAlex), ma le sue gesta sono bene impresse nella mente di ogni singolo abitante del Mondo Interno, un luogo di pace e amore. L'uomo possedeva infatti il dono della magia, ma piuttosto di usarlo contro i propri simili, lo utilizzò per condurre alcuni eletti in una terra ancora vergine e inesplorata, dove la razza umana potesse ricominciare da capo, dimenticando tutto il male dei tempi antichi. Un grande incantesimo permise l'apertura di un portale di collegamento tra i due mondi, permettendo a dodici individui di raggiungere la favoleggiata 'Terra Promessa'. Qui gli uomini crebbero e si svilupparono in pace, dimenticando odio e corruzione, e dedicandosi allo studio della natura. Qui ebbe origine una nuova stirpe, migliore, più forte, capace di innalzarsi al di sopra del puro materialismo per giungere alla verità spirituale.

Purtroppo gli uomini della Terra continuarono nelle loro assurde lotte, svilupparono ulteriormente una tecnologia che già faticavano a comprendere, diedero vita a guerre sempre più grandi e spietate. Finché, un giorno buio e triste, tra gli umani sorse un nuovo capo: era forte, intelligente, cattivo. Il suo corpo si era fuso con una macchina avanzatissima e la sua mente

Quello che potreste trovare all'interno di una casa...

Attenti a quella specie di campane: sfornano robottini rompiscatole a un ritmo impressionante

controllava gli uomini così come le macchine. Presto l'intero pianeta fu ai suoi piedi, ai piedi di un dittatore privo di anima e disposto a tutto pur di affermare la propria supremazia. Così, un giorno l'Uomo-Macchina venne a conoscenza dell'impresa che, tanti anni prima, aveva compiuto un mago: dopo mesi di studi scoprì l'esistenza del Mondo Interno, un intero pianeta da combattere e distruggere, migliaia di uomini da assoggettare ai propri desideri, esseri per i quali la violenza era sconosciuta e presumibilmente incapaci di opporre resistenza.
Fortunatamente, su quest'ultimo punto l'Uomo-Macchina aveva torto. Forse gli abitanti del Mondo Interno non avevano mai conosciuto la guerra, ma sapevano sfruttare al massimo il proprio corpo e la magia della terra. Presto, avuta conoscenza in maniera casuale dei piani dello spietato cyborg, iniziarono a preparare una controffensiva.
Il compito di bloccare le orde terrestri viene affidato a un giovane mago, Ronaan, accompagnato dalle proprie due guardie del corpo. Lo scopo della loro missione è quello di trovare l'Uomo-Macchina e distruggerlo, ma per tre uomini abituati a vivere in armonia con la natura non è assolutamente facile destreggiarsi tra le mille insidie di un mondo tecnologico. Fortunatamente si tratta di individui eccezionali, capaci di manipolare la realtà e di sfruttare al massimo le proprie capacità...
Pochi minuti dopo aver 'switchato' l'interruttore del vostro Mega Drive su 'On', sarete sicuramente attanagliati da un terribile dubbio esistenziale: cos'é Tecno Clash? Intendo dire, si tratta di un Rpg estremamente veloce o di uno Shoot 'em up abbastanza lento? Dopo qualche partita il dubbio sarà comunque risolto: ce ne frega davvero qualcosa? Abbiamo tra le mani un gioco divertente e intrigante, dobbiamo per forza classificarlo all'interno di una delle categorie standard? No!
La visuale della scena di gioco è presa dall'alto, con Ronaan chiaramente riconoscibile dal bastone che si porta sempre dietro. Appena fuoriuscito dal portale interdimensionale, il nostro eroe si trova alle porte di ciò che resta della psichedelica Las Vegas. Ad attenderlo vi sono svariati umani, tutti abbondantemente armati e spesso con visibili parti meccaniche. Non si poteva certo sperare in un comitato d'accoglienza più caloroso... L'unico problema adesso è recuperare le fedeli guardie del corpo, il barbaro Farrg e il suo compagno Chazz, e - quello che più importa - il maestro Abaris, l'unico con una conoscenza sufficiente a sconfiggere le diaboliche macchine del loro antagonista. Ronaan dispone, oltre che del proprio fedele e potente bastone magico, anche di una serie di letali incantesimi di attacco e difesa. Questi ultimi comprendono Guarigione, Invulnerabilità, Levitazione e Teletrasporto, mentre è decisamente più nutrita la lista dei primi: a parte le Sfere di Energia, troviamo Fulmini, Palle di Fuoco, Boomerang Mistici, Bombe a Tempo (siamo sicuri che quest'ultimo sia proprio un incantesimo???), Mega Zott, Blocca Persona, Dardi Incantati e Incantesimi della Morte. Un arsenale di tutto rispetto, se non fosse che - a eccezione delle Sfere di Energia - il numero di sortilegi sia alquanto limitato. Alla fine del primo livello si trova niente meno che Mr Uomo-Macchina in persona, ma siamo sicuri che sia veramente lui?

Superata questa 'semplice' prova iniziale, Ronaan potrà finalmente ricongiungersi con i propri compagni e continuare il viaggio accompagnato da una delle sue guardie del corpo. La ricerca del cyborg li porterà attraverso uno sfasciacarrozze adibito a quartier generale, il deserto, la città sotterranea, le caverne e un malefico labirinto, prima di affrontare il letale nemico nel tempio di Tag.
Ovviamente - e aggiungerei anche fortunatamente - i vari livelli sono cosparsi di oggetti bonus, in particolare rifornimenti di incantesimi, mentre spesso bisognerà ricorrere agli stessi infernali mezzi del nemico (leggete 'Computer') per riuscire a completare la propria impresa. Gli avversari sono numerosi ed eterogenei, con un'incredibile mescolanza di uomini, macchine e prodotti dell'ingegneria genetica, ma la sola forza bruta non sarà sufficiente a vincere: senza un minimo di cervello potreste andare avanti intere settimane a sparare senza cavare un ragno dal buco!
Grafica e sonoro sono molto buoni, anche se gli sprite hanno dimensioni piuttosto ridotte: capita, talvolta, di confondere i propri avversari con gli alleati, ritrovandosi così a picchiare la fedele guardia del corpo mentre un androide vi legna alle spalle ("Ehi, Luke, guarda che buffo... ho due guardie del corpo. Ma perché una delle due sta cercando di picchiarmi???). La difficoltà risulta leggermente esagerata, soprattutto all'inizio, ma fortunatamente il povero giocatore potrà disporre di alcuni 'Continue' e delle indispensabili Password.
La giocabilità è invece abbastanza variabile da momento a momento, con situazioni concitate e piene di azione alternate a periodi di vera fiacca, dove il gioco si riduce a una mera ricerca del singolo oggetto perso nella vastità del livello. Nonostante questo, se superate i primi disagi, Tecno Clash potrà riservarvi intere giornate di puro divertimento. Un'alternativa valida per chi si è stufato dei soliti Rpg dai ritmi elefanteschi o degli sparattutto dove il cervello è una facoltà irrilevante!

Andrea Fattori

Un bel palazzo, no? Peccato sia abitato da gran brutta gente

Attenti a non scivolare giù dal dirupo

**MEGA DRIVE**

| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ sprite ben definiti<br>+ scenari eterogenei | 89 |
| **SONORO**<br>+ buoni effetti sonori | 89 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ vario e accattivante<br>- difficile all'inizio | 86 |
| **LONGEVITÀ**<br>+ molta azione<br>+ interessanti elementi adventure | 89 |
| **ELECTRONIC ARTS** | 89 |

91

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

# Dungeon Master

**Forse alcuni di voi all'epoca non erano ancora stati stregati dal computer, ma vi posso assicurare che l'uscita di Dungeon Master per i computer a 16 bit è stata veramente una sofferenza: vedere delle foto spettacolari sulle riviste e sentirsi ripetere ogni volta che non era ancora arrivato...**

Una tazza di tisana bollente. Niente di meglio per calmare gli acciacchi dell'età. Almeno questo stava presumibilmente pensando la figura seduta di fronte allo scoppiettante camino, con una scodella fumante stretta tra le mani. Per essere vecchio era vecchio, su questo non c'era alcun dubbio. Poteva ricordare il giorno in cui la Grande Quercia era stata piantata nel centro del paese, e ora ci volevano almeno cinque uomini per abbracciarne il tronco...

Una voce ruppe il silenzio, sommergendo il crepitio del focolare: "Avanti, Maestro, vi decidete o no a mandare giù la tisana? Lo sapete che vi fa bene. E poi, insomma, dovreste proprio smettere di fumare quella benedetta pipa. L'altra notte non avete fatto altro che tossire". Lo sguardo dell'uomo si posò istintivamente sulla pipa appoggiata di fianco alla poltrona. Poi, con un gesto deciso, sollevò la tazza e ne ingurgitò di colpo il contenuto. "Strana la vita" pensò, "nel corso degli anni ho sconfitto draghi, maghi e spettri, ho distrutto regni interi e ne ho costruiti di nuovi. Eppure, adesso non riesco a ribellarmi a quella megera della mia governante..."

"Ascolta Edhel..." riprese il vecchio con un tono di voce molto più serio e pensieroso, "non ti è sembrato che negli ultimi giorni siano accadute cose un po' strane? Intendo, strane anche considerando che viviamo in mezzo a maghi e demoni di ogni sorta...".

"Assolutamente!" rispose la voce impassibile della donna. "Perché, avrei dovuto?".

"Beh, adesso non ti voglio mettere in agitazione, ma secondo te è normale che la sig.ra Salav sia stata uccisa da una mucca caduta dal cielo? O che un sacco di farina si sia improvvisamente animato, cercando di azzannare il panettiere? E l'elefante rosa che hanno trovato in cima al campanile? Che passi per il rosa, ma cosa diavolo è poi un elefante devo ancora scoprirlo...". L'ultima frase venne pronunciata a bassa voce.

La donna esitò per un istante, quasi stesse soppesando le parole del vecchio mago, poi rispose con la massima naturalezza: "Si". L'uomo restò un

Non aprite quella porta (lo so che è già stato usato, ma...)

Avanti amici, siete tutti invitati alla festa

Scusi, per la stazione!

Un po' di provviste lasciate in giro da qualcuno (probabilmente a lui non servono più)

attimo in silenzio, piuttosto sconcertato dalla risposta ottenuta. Povera vecchia Edhel, dopo tutti questi anni passati con lui a girare il mondo non si sarebbe più sconvolta neppure trovando un Drago nella minestra. Avrebbe semplicemente gettato il tutto dalla finestra, versandosene poi un altro mestolo. Ma qualcosa stava davvero accadendo. Lord Gray si passò una mano sul mento appuntito. Aveva sempre odiato l'immagine dei maghi barbuti, ma doveva ammettere che in quei momenti passarsi le dita in mezzo a una lunga barba canuta avrebbe fatto molta più scena.
Con movimenti lenti ma decisi, il vecchio si sollevò dalla poltrona, raggiunse il pesante mantello appeso al limitare della stanza e si diresse in maniera decisa verso l'uscita. Anche per oggi avrebbe trovato il modo di salvare il mondo!
Così ha inizio l'ennesima crociata per salvare uno dei tanti mondi fantasy dell'universo, una crociata che vede coinvolti niente meno che il crudele stregone Chaos (uno con un nome così non può essere piccolo) e Lord Librasulus, Custode dell'Ordine e della Legge. Ovviamente non sarà Lord Gray a portare a termine la missione (sareste forse così crudeli da mandare un vecchio mago indifeso allo sbaraglio?) bensì voi, indossando le vesti di quattro nobili avventurieri. Il gioco comincia nelle sacre caverne dell'anima, all'interno delle quali riposano 24 eroi dei tempi perduti, dai maghi ai possenti guerrieri. La prima cosa da fare è quella di scegliere quattro tra questi personaggi, ai quali sarà affidato il pericoloso compito di recuperare il Bastone di Fiamma e di portarlo a Lord Librasulus. Ogni personaggio possiede delle particolari abilità fisiche, divise in Salute, Stamina e Mana, ulteriormente ampliate dalle immancabili Forza, Agilità e via dicendo. Una nota interessante è che non esistono classi fisse, bensì un grado di esperienza per ogni tipo di classe: un mago che passa più tempo a tirare bastonate che non a lanciare incantesimi, avrà ottime possibilità di sviluppare la propria classe di guerriero.
La visuale del gioco, rigorosamente in prospettiva, viene accompagnata da una serie di icone, attraverso le quali vengono impartiti i diversi ordini e controllato lo stato attuale dei personaggi. Il pulsante 'y' permette inoltre di accedere alla scheda dei personaggi, con i dati e gli oggetti trasportati. Molto interessante è il sistema di magia, ormai un classico nei giochi di ruolo su computer: i personaggi dispongono di una serie di icone che, combinate nella maniera giusta, possono dar luogo a incantesimi di ogni genere.
Il merito principale di Dungeon Master è quello di aver portato numerose innovazioni ai GdR su Computer, all'epoca ancora poco diffusi: il sistema di magia, l'inventario con la sagoma del personaggio e gli oggetti disposti nelle varie locazioni, un sistema di attacco estremamente semplice e altro ancora. Oggi tutti questi elementi non costituiscono più una grande novità e Dungeon Master assomiglia abbastanza agli innumerevoli titoli in commercio, pur essendone stato il capostipite. Indubbiamente la qualità tecnica è ottima, con dei fondali particolarmente evocativi e dei nemici veramente degni di nota, anche se le animazioni sono praticamente inesistenti e lo scenario piuttosto ripetitivo. Non manca assolutamente l'elemento puzzle, ma è innegabile che gli enigmi da superare tendano a essere piuttosto semplici, soprattutto per coloro che hanno avuto modo di confrontarsi con giochi molto più complessi e ricercati.
Tirando le somme, Dungeon Master resta ancora un gioco veramente bello, affascinante e coinvolgente, facile da usare ma non troppo da risolvere. Forse alcuni elementi potrebbero sembrare leggermente sorpassati (neanche poi molto, in realtà), ma il suo fascino è anche questo. Compratelo!

Andrea Fattori

Bell'idea usare le fireball contro degli alberi animati..

Dunque, cos'è che avevo in tasca?

Sembra la cabomba che ho nel mio acquario

Chissà dove andremo a finire?

Usate Cl... contro i problemi della pelle, raga, e godetevi la sensazione di assorbimento

Ma che bei dentini: sono forse dei criceti?

| SUPER NINTENDO | |
|---|---|
| GRAFICA 91<br>+ fondali molto belli<br>+ nemici spettacolari | 91 |
| SONORO 93<br>+ grande uso del suono<br>+ musiche gradevoli | 93 |
| GIOCABILITÀ 88<br>+ due minuti e si è già pronti<br>- sistema direzionale non perfetto | 88 |
| LONGEVITÀ 91<br>+ enigmi, nemici e innumerevoli livelli<br>+ grande fascino | 91 |
| JVC | 91 |

OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN **OMAGGIO** UNA CARTUCCIA GIOCO.........E ALL'AMICO **10% DI SCONTO!!!**

**OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI**

**ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!**

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

TELEFONO 051-343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051-344.906

tutti i marchi e i logotipi riportati sono registrati dalle rispettive case produttrici. GARANZIA 12 MESI PREZZI IVA COMPRESA I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI A CAUSA DELLE OSCILLAZIONI VALUTARIE.

# SUMMER CHALLENGE

**74**

| GIOCATORI | 10 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

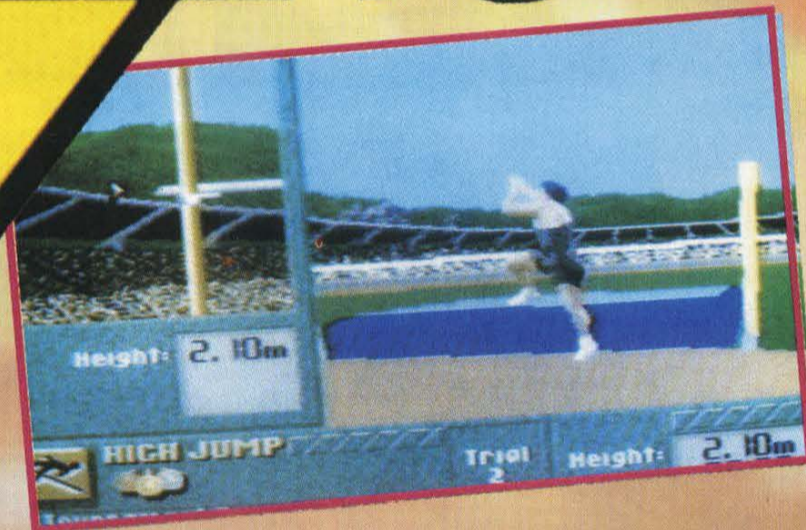
**La maggior parte della popolazione mondiale considera l'estate un felice momento di pace e tranquillità da passare al mare; esiste però un ristretto numero di atleti che in questo felice periodo dell'anno preferiscono correre, saltare, tirare, cavalcare e, in poche parole, sudare come pazzi sotto il sole: perché mai? Bah, cerchiamo di scoprirlo...**

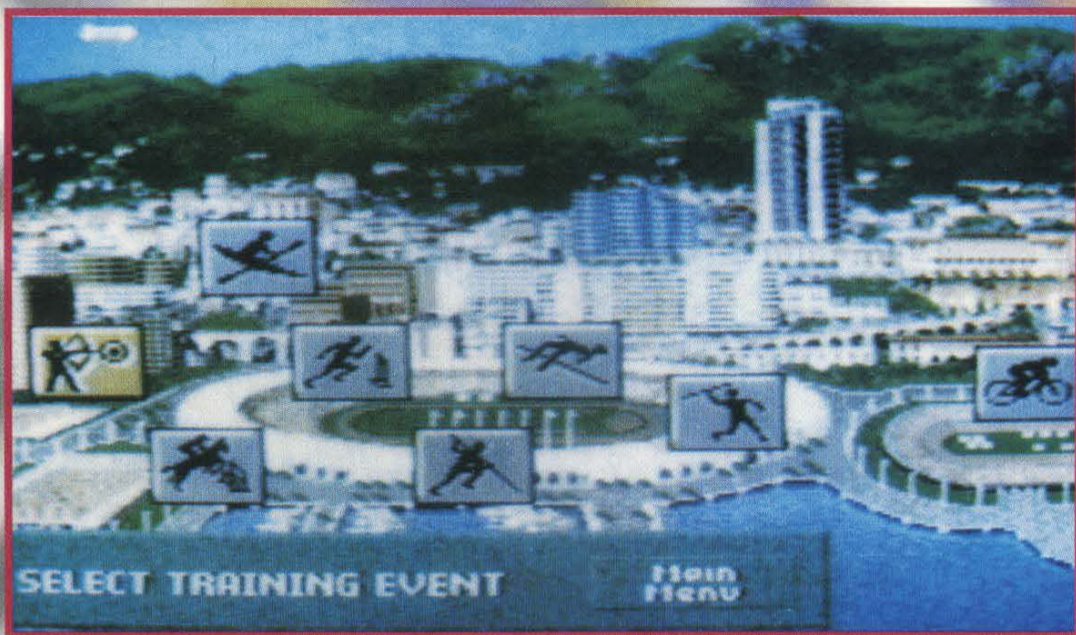
E allora, mollalo quello spiedino!

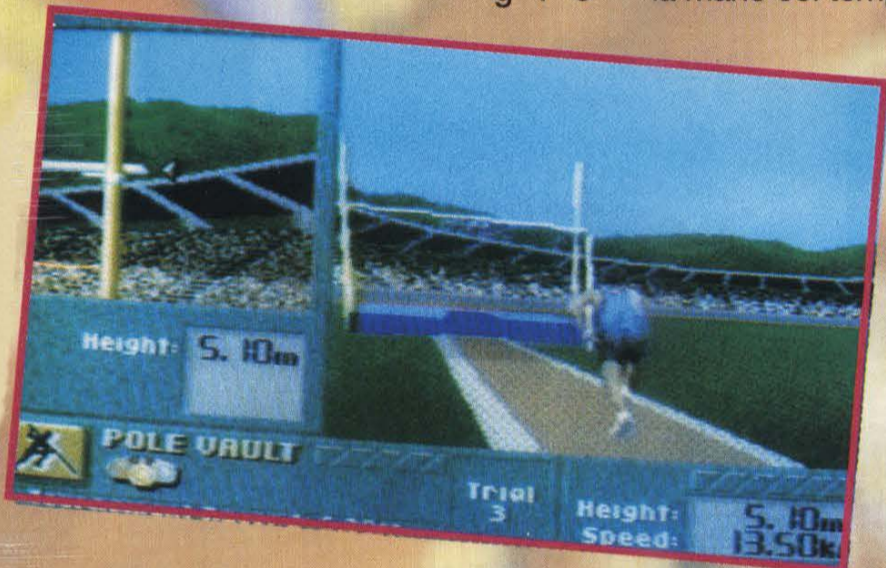
Vola tra lampi di blu...

Guarda Luke che questo non è slalom: l'ostacolo devi saltarlo, non evitarlo

La vita dell'atleta medio non è proprio delle più rosee: sveglia inevitabilmente all'alba, ore di allenamenti psicofisici per raggiungere una forma smagliante, ristrettezze alimentari paurose (uova crude e chili di crusca sono i piatti forti del loro menu) e, per chiudere in bellezza la giornata, a letto con le galline su un materasso di granito puro (che fa sempre bene alla schiena); comunque la Gloria è sempre pronta a premiarli con un bacio in fronte (la Francesca invece li premia in un altro modo), e così molti baldi giovani si impegnano fino in fondo in competizioni multievento nel tentativo di guadagnare il maggior numero di medaglie possibili. Invidiosi? Desiderosi di tanto successo ma troppo attaccati alle pietanze saporite e un po' pesanti che vi prepara sempre la nonna? Orbene, da oggi anche voi potrete cimentarvi nelle discipline più disparate mentre vi godete la vita, sempre che vi accontentiate di raggiungere questi risultati con in mano un joypad (quali risultati, quelli con Gloria o quelli con Francesca? NdAlex)...

Vabbè, come ogni simulazione sportiva multievento sarete impegnati a sfidare altri giovani concorrenti in otto entusiasmanti discipline, ovvero tiro con l'arco, equitazione, discesa in canoa (meglio conosciuta come kayaking), 400 metri ostacoli, salto con l'asta, salto in alto, lancio del giavellotto e ciclismo; all'inizio del gioco si può decidere se allenarsi in una disciplina così da raggiungere una buona dimestichezza con il sistema di controllo (cosa in alcuni casi praticamente fondamentale), iniziare un torneo completo gareggiando contro nove altri atleti (umani o controllati dalla console) e infine alterare alcuni parametri di gioco che vi permetteranno di salvare i vostri migliori record o ricominciare un torneo interrotto dal punto in cui lo avevate lasciato.

Qualsiasi sia la vostra scelta, prima o poi vi troverete impegnati in una delle discipline elencate, perciò vediamo un po' insieme i pregi e i difetti delle varie competizioni: la prima, ovvero il lancio con l'arco, è sicuramente una delle più divertenti e, come sicuramente risulterà lampante, vi vedrà impegnati a sparar frecce verso bersagli fissi nel tentativo di beccarne in pieno il cen-

Un altro tiro e ho vinto

Le diverse discipline in cui vi potete allenare

tro; per far ciò dovrete limitarvi a tener premuto il tasto e rilasciarlo dopo che avrete posizionato il tremolante mirino in mezzo alla circonferenza, ottenendo un punteggio

Sono sicuro che ci sono modi migliori per oltrepassare quell'asticella

proporzionale al punto in cui colpirete. Benché l'azione in questo caso sia piuttosto elementare, vi divertirete sicuramente a confrontarvi con i vostri amici (giocare da soli si rivela infatti piuttosto noioso), e sicuramente è la prova che per durata e tensione vi coinvolgerà di più.
Aggiudicata la prima medaglia passerete all'equitazione; in questa massacrante disciplina (nove volte su dieci vi capiterà infatti di volare inevitabilmente per terra e finire mezzo-calpestati dal cavallo), dovrete comandare il vostro fido ronzino attraverso un percorso a ostacoli facendogli saltare i vari cancelli al momento giusto. Benché la cosa si riveli veramente ardua (ce l'ho fatta la prima volta al trentaduesimo tentativo), l'azione non è poi così male e dopo che avrete preso la mano coi tempi potrebbe rivelarsi anche avvincente.
Scesi dalla sella sarà l'ora di immettersi nella vostra canoa preferita e iniziare a pagaiare per le rapide nel tentativo di imbroccare il maggior numero possibile di porte galleggianti disposte sul percorso; far ciò è veramente arduo (una buona sfida per i giocatori accaniti), poiché il controllo del Kayak nelle acque turbolente è molto approssimativo e perciò vi capiterà spessissimo di mancare o addirittura di abbattere i paletti delle porte attraverso cui dovreste passare, beccandovi inevitabilmente considerevoli penalità sul vostro tempo di gara.
Dopc esservi strizzati per benino sarà l'ora di iniziare a muovere le gambe cercando di completare i 400 metri ostacoli nel minor tempo possibile; anche qui è necessaria una coordinazione impressionante e un occhio clinico perfetto per riuscire a correre velocemente (premendo ripetutamente due dei tre tasti) e saltare gli ostacoli senza schiantarvici contro. L'azione stessa diventa spesso così frustrante da sperare inconsciamente che il colpo di pistola che decreta l'inizio della gara elimini per sempre il vostro corridore dalla faccia della terra, cosa a cui purtroppo non ho ancora avuto la fortuna di assistere.
Dopo che vi sarete ripresi dalle varie fratture alle ginocchia potrete tentare di spaccarvi la schiena con il salto con l'asta; anche in questo caso l'azione è molto schematizzata e vi basterà correre velocemente e tenere schiacciato il terzo tasto per il tempo giusto per superare senza problemi ogni altezza (con l'autofire ho saltato al primo colpo i sei metri e venti, l'altezza massima raggiungibile nel gioco!).
Ora tocca al salto in alto, che in tutto e per tutto ricalca l'azione del salto con l'asta; unica differenza è la maggior difficoltà causata soprattutto dalla cattiva prospettiva, da dietro le spalle del vostro concorrente, che vi impedisce di calcolare bene le distanze e vi porta spesso e volentieri a prender male le misure atterrando così spiacevolmente di schiena sul cemento (ahi, questo si che fa male!).
La penultima fatica è il lancio del giavellotto che, come ogni disciplina videoludica simulata di lancio che si rispetti, comporta la scelta della miglior inclinazione a cui lanciare il lungo dardo di fibre vetrose: sicuramente la disciplina in cui sorgerà la maggior competizione tra i vari giocatori e che vi divertirà di più.
Siamo così arrivati al gran finale: il ciclismo. In questa massacrante prova dovrete percorrere quattro giri del velodromo pedalando a più non posso e curvando appena appena per evitare di esser portati via dalla forza centrifuga; una vera prova di resistenza per le dita, ignobilmente insulsa per chi utilizza l'autofire (ho abbassato il record del mondo da un minuto e venti a trentotto secondi!).
Fatto anche questo vedrete la cerimonia finale (in tutto e per tutto uguale a quella iniziale) e, se proprio ne avrete la forza, potrete ripartire dall'inizio. Ora urge un giudizio critico: tutto sommato buono per i patiti e per i forniti gruppi di amici, un po' più scarso per tutti gli altri, sia a causa della poca varietà di azione, sia per le qualità del gioco sicuramente non strabilianti.

Luke

Corri in aiuto di tutta la gente...

Robin Hood daltonico...

Ma non potevano farlo più diritto, questo fiume?

Corrì ragazzo laggiù...

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Piuttosto dettagliata...<br>- ... Ma niente di speciale. | 73 |
| SONORO<br>- Effetti sonori pacchiani.<br>- Colonna sonora praticamente inesistente. | 68 |
| GIOCABILITA'<br>+ Divertente da giocare con gli amici.<br>- Alcune discipline convincono ben poco. | 80 |
| LONGEVITA'<br>+ Farete tutti i record<br>- e poi lo rigiocherete solo con amici | 75 |
| ACCOLADE | 74 |

87

# Top Ranking Tennis

| GIOCATORI | 1 - 4 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

**Il Tennis professionista riatterra sul nostro portatile in giallo e nero: incredibile spasso o frustrante simulazione ipercomplicata? Bah, a voi la scelta...**

Tutti voi conoscete sicuramente a memoria tutte le regole del tennis perciò reputo inutile inoltrarmi in futili particolari già ben noti: purtroppo però devo riempire in qualche modo questa bellissima pagina di ConsoleMania (le foto le ho fatte io!)(vantatene anche NdAlex), perciò posso iniziare a scrivere cavolate varie (causando l'inevitabile ira del "brucelee"tico caporedattore), oppure evidenziare le principali novità che Top Ranking Tennis offre a tutti i patiti di questo grande sport.
Bene, per motivi di sopravvivenza opterò per la seconda ipotesi e inizierò dicendovi che in questo nuovo prodotto quattro giocatori possono attaccarsi tutti insieme appassionatamente e giocare un caloroso match di gruppo: questa innovativa opzione, benché sia ardua da effettuare (infatti per far ciò è necessario possedere un riduttore per quattro giocatori, comunemente in commercio)(più quattro Game Boy e quattro cartucce... NdAlex), si rivela veramente divertente e sono sicuro che se avrete la possibilità di metterla in pratica non ne rimarrete delusi. Per i meno esosi è comunque sempre possibile giocare insieme a un amico, uno contro l'altro o in doppio contro il computer, il che si rivelerà comunque molto divertente.
Comunque le novità non finiscono qui: sono infatti abilitati tutti i quattro tasti del Game Boy a cui corrispondono ben quattro colpi diversi, ovvero tiro "a effetto", tiro "dritto", tiro "tagliato" e pallonetto "a effetto" (questo discorso vale anche per i servizi). La più vasta scelta di mosse favorisce a un cero livello una giocabilità e una varietà di azione veramente ampia (benché il loro corretto utilizzo non si riveli proprio immediato), e inoltre avrete la possibilità di alterare prima di ogni partita un sacco di particolari come la superficie su cui preferite giocare (erba, cemento o terra), il numero di set e altre cose ancora.
All'inizio di ogni partita potrete creare il vostro personaggio alterando le sue abilità fisiche (forza e velocità) e scegliendogli evidentemente un nome (Pino, Ugo, Leofante, etc, etc)(Luke NdAlex), e, fatto ciò, potrete iniziare ad allenarvi o iscrivervi al campionato: se così fate inizierete una serie di incontri che vi porteranno ad affrontare i cento migliori tennisti della Nintendo (ognuno con caratteristiche proprie), e potrete tentare l'ardua scalata alla vetta, cosa che comunque non si rivelerà molto semplice.
Bene, la recensione è finita e ora presumo vorrete avere un qualche giudizio da parte mia: la grafica funziona abbastanza bene, il sonoro è ottimo, con addirittura l'introduzione di frasi campionate (sembreranno pure dei grugniti, ma ricordatevi che avete tra le mani un Game Boy), di opzioni ne avete a bizzeffe, potete continuare la partita da dove l'avete lasciata e la giocabilità stessa non è affatto male. Purtroppo qualcosa non convince appieno: i colpi si assomigliano troppo e sono difficili da controllare, i nemici non sono poi così svegli e il campo è eccessivamente piccolo; piccole pecche se volete veramente una vera simulazione di tennis, non indifferenti invece se volete una giocabilità altissima.

Luke

Battiamo 'sta palla in singolo

Allora, la vogliamo battere 'sta palla o no?

Questa partita non sta andando troppo bene per il player 2

Il menu in cui potete scegliere il vostro giocatore

Le caratteristiche del giocatore...

**GAME BOY**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Piuttosto precisa<br>- Poco dettagliata | 76 |
| SONORO<br>+ Parole campionate<br>+ buoni effetti sonori | 91 |
| GIOCABILITA'<br>+ Tecnicamente professionistico<br>- Comandi non molto immediati | 88 |
| LONGEVITA'<br>+ un tennis... | 87 |
| NINTENDO | 87 |

93

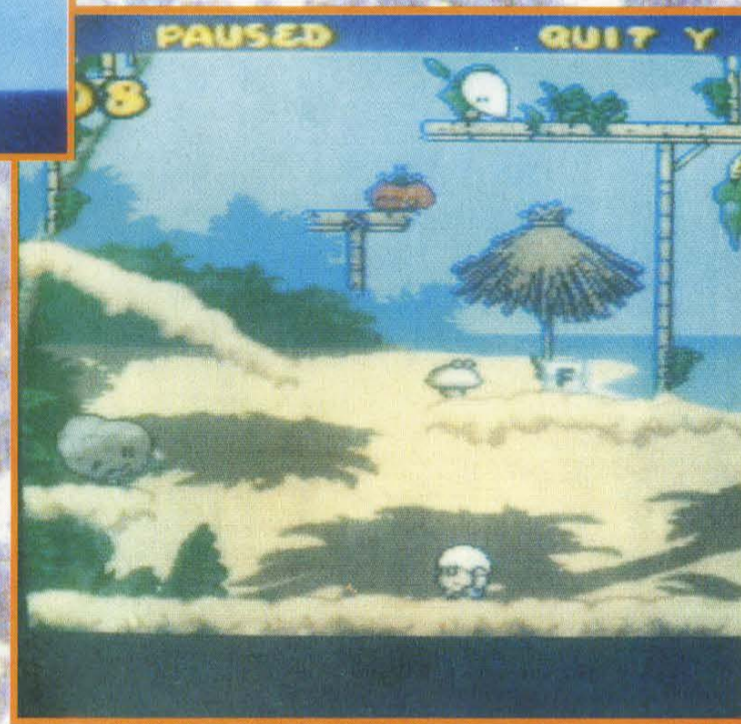
| GIOCATORI | 1 |
| --- | --- |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | - |

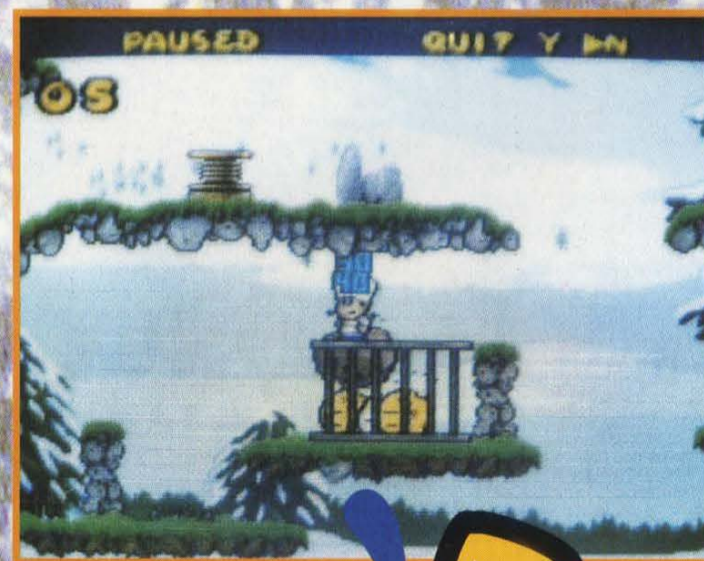
**"Scusa Alex, ma mi è sembrato di vedere qualcosa muoversi nel tuo frigorifero... ehi, la lattuga sta sorridendo... no, ferma, aiuto, una mozzarella mi vuole mordere... aargh!!!"**

Una bella retinata e un paio di ananas sono partiti

Estate. Fine del lavoro e dello studio. Vacanze per tutti. O quasi... Quest'anno il giovane rampollo della famiglia Fatter, il piccolo Tommy, ha deciso di non seguire i propri genitori in vacanza. Il lavoro, lo studio, le orde di ragazze (abbastanza in gamba il fanciullo, considerando che non deve avere più di dieci anni...)(e che ricorda un pomodoro vestito da cuoco NdAlex), un mucchio di impegni da sbrigare. Così ha preferito restare a casa da solo, pregustandosi già la libertà assoluta e la possibilità di mangiare qualsiasi cosa gli fosse passata per la testa. Dopo i primi due idilliaci giorni, il frigorifero di famiglia iniziò a dare chiari segni di desolazione. Tommy, preso dalla disperazione, diede inizio a una furiosa caccia al cibo, che ottenne però come unico risultato un sacchetto di farina e delle cosce di rana surgelate. Fatte sparire entrambe le cose, si trovò costretto ad aspettare che arrivasse il giorno seguente, per potersi dedicare agli approvvigionamenti. Giunto che fu il mattino, puntò risoluto verso il supermercato più vicino: si era resa necessaria una spesa a lungo termine ben pianificata, con pranzi a otto portate per almeno tre volte al giorno. Mai più avrebbe sofferto la fame per una notte intera.

A questo punto della nostra storia, dovrebbero esistere ben pochi dubbi sulla principale passione di Tommy: il cibo, ovviamente. Ma a questo suo amore se ne aggiungeva anche un altro, forse persino più forte: mangiare fuori in compagnia. In questo modo, oltre a poter condividere la felicità di un si sacro momento, non aveva neanche bisogno di lavare i piatti o sparecchiare o amenità simili.

Con una puntualità veramente d'eccezione, la telefonata dei suoi amici giunse proprio mentre stava faticosamente trasportando l'immane spesa fin dentro casa: "Ciao Tommy, che ne dici, si esce a mangiare? Ristorante messicano?". Al giovane, che già stava pregustando un paio di Tacos al Chili, ci vollero solo pochi secondi per infilare in qualche maniera il mangiare all'interno del frigor e dirigersi verso il ristorante. Ne seguì un pasto vera-

Inseguito per una spiaggia dei Caraibi da un pomodoro assassino

Ci sono anche dei teleporter disseminati per il livello

Il momento in cui si scaricano i prigionieri nella gabbia

Stage completato si aprirà una porta...

mente colossale, uno di quelli che persino un Hobbit potrebbe trovare "leggermente abbondante", ovviamente seguito da torte e fiumi di gelato, tanto per "riempire gli angoli". Senza scendere in dettagli che potrebbero risultare leggermente abominevoli, vi basti sapere che al proprio ritorno a casa Tommy non ebbe neppure la tentazione di saccheggiare il frigor, e questo è tutto dire!

Ma, come si dice, una cosa tira l'altra, e ben presto Tommy e compagnia si trovarono a

Una cassaforte come schermo bonus?

fare il giro di tutti i locali della città: ristoranti cinesi letteralmente saccheggiati, interi manzi fatti sparire sotto forma di costate, più pizze di quante ne siano mai passate per Hollywood, innumerevoli portate provenienti da ogni angolo del mondo, pesce crudo e via dicendo.

I bei sogni non durano però in eterno: dopo appena un mese di dieta ipercalorica, iperproteinica e iper e basta, i portafogli

Girati e piglia quella gelatina

della compagnia iniziarono a dare chiari segni di mancamento. Interi conti correnti si ritrovarono totalmente prosciugati e con l'avvento delle lavastoviglie non c'era neanche la possibilità di ripagarsi il pranzo tramite il lavaggio piatti. Un destino crudele ma inevitabile, che portò un giorno alla fatidica frase "Ci dispiace, siamo leggermente a secco. Per oggi mangeremo a casa..."

Così il povero Tommy si trova ora solo soletto nel proprio appartamento, destinato a cucinare e lavare i piatti. Per fortuna il frigorifero ospitava ancora il cibo destinato a soddisfare immani appetiti

Suonate tutti i campanellini e poi vedrete

per almeno un mese, e la scelta non sarebbe di certo mancata. Purtroppo Tommy, visto il ritmo con cui era solito far sparire qualsiasi tipo di commestibile da casa, non aveva assolutamente cognizione del fatto che il cibo si potesse deteriorare: niente aveva mai resistito abbastanza da poter andare a male e un simile concetto era per lui totalmente astratto. Ma presto avrebbe imparato qualcosa su questo argomento, qualcosa che non avrebbe mai più dimenticato...

Aprendo il grosso frigorifero della cucina, Tommy ebbe infatti un paio di spiacevoli sorprese: mentre si apprestava a scegliere le vittime della sera, fu infatti di-

Ahi ahi ahi, la gelatina si fa cattiva...

stratto da un piccolo ciuffo di insalata, che iniziò a cantargli tutto l'inno americano supportato da un gruppo di cetriolini-vocalist. Approfittando della momentanea sorpresa, il barattolo della maionese riuscì a sgusciare alle sue spalle, per poi colpirlo dietro alle ginocchia con un robusto gambo di sedano. A completare l'operazione intervenne infine un antico piatto di fettuccine che, dopo essersi arrotolate intorno all'ignara vittima, la

Saltate in preda alle vostre prede per stordirle

# OUT TO LUNCH

fecero cadere con il supporto del reparto formaggi e salumi. Il tutto condito da stridenti canti rivoluzionari da parte delle cibarie, in cui l'avanzato stato di degrado aveva sviluppato una sorta di primitivo cervello.
Tommy riuscì a riprendersi solo qualche ora più tardi, e altrettanto tempo gli fu necessario per capacitarsi di quanto era accaduto: del cibo lo aveva attaccato di sorpresa ed era anche riuscito a sconfiggerlo. Non poteva essere. Avrebbe lavato quest'onta nel sugo di pomodoro, o sarebbe morto provandoci. Così, risoluto come non mai, il giovane Fatter si precipitò fuori dalla propria casa, alla ricerca del cibo perduto...
Ritrovare le pietanze ribelli non fu in realtà cosa difficile: bastava seguire la scia di persone svenute in mezzo alla strada. Ma ora sarebbe cominciata la parte più ardua: catturare le infide pietanze e rinchiuderle in gabbia. Un compito difficile (anche perché il cibo aveva sviluppato dei muscoli non indifferenti e si sarebbe rivelato un degno avversario) ma che Tommy era deciso a portare a termine.

Ma che bel fioccone di neve

Considerata la premessa, non credo sia difficile immaginare qual'è lo scopo del gioco: attraversare una moltitudine di livelli cosparsi di piattaforme e recuperare l'ostile cibaria. Per farlo Tommy ha a disposizione un retino (abbandonato da qualche parte all'interno del livello), delle sfere di amido (che immobilizzano temporaneamente gli avversari), la gabbia di raccolta e delle ottime capacità atletiche. Inutile dire che toccare il cibo è tutto fuorché salutare, a meno che non si riesca a saltargli direttamente sulla testa. I fuggitivi sono terribilmente numerosi e vari, ciascuno dei quali possiede particolari caratteristiche. Lo scopo è quello di ripulire i quadri entro un determinato tempo, e fallire in questo compito è anche l'unico modo per perdere una delle vite di Tommy. Se si viene colpiti dalle cibarie, si resta soltanto storditi per un breve attimo, più che sufficiente comunque ai prigionieri del retino per fuggire nuovamente. Ovviamente, oltre al retino e alla gabbia, ogni livello contiene numerosi oggetti bonus, grazie ai quali è possibile compiere particolari azioni o implementare le abilità naturali (correre più velocemente, non scivolare sul ghiaccio, ecc.).
Anche se il gioco risulta essere in definitiva un normale platform, grafica e giocabilità sono tali da renderlo veramente eccezionale. Innanzitutto sia il povero Tommy che i vari nemici commestibili sono disegnati in modo eccezionale, con una varietà di espressioni buffe, e la fluidità del movimento è ottimale. Inoltre il fatto di dover catturare i nemici invece di ucciderli è un'idea piuttosto allettante, anche perché questo rende assolutamente necessario avvicinarsi fino a distanze piuttosto pericolose. Anche la longevità è assicurata: i livelli non sono poi troppo facili da superare, e comunque ce ne sono abbastanza per un sacco di tempo.
Un semplice platform, ma terribilmente divertente e bello. Vale assolutamente la pena di sborsare i soldi per comprarlo.

Andrea Fattori

Un livello decisamente neoclassico

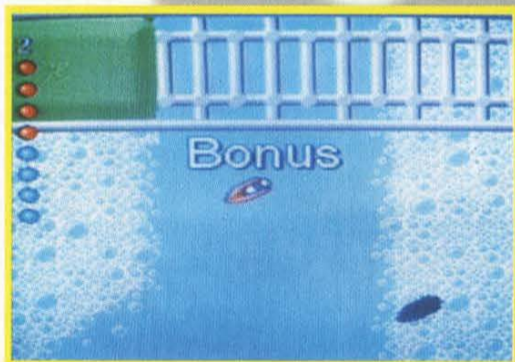
Balzando da una molla...

... all'altra

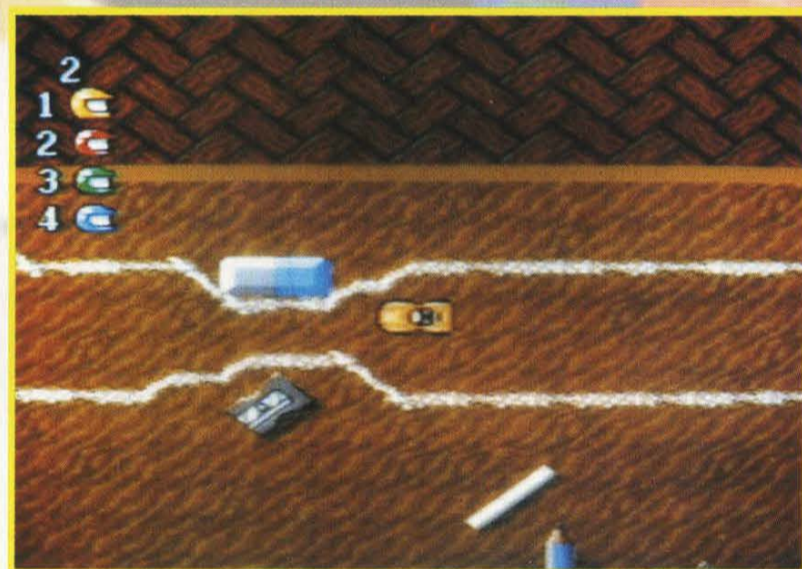
Nell'America precolombiana

| SUPER NINTENDO | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ espressioni eccezionali<br>+ grande definizione | 94 |
| SONORO<br>+ all'altezza della grafica<br>+ musica in tema | 91 |
| GIOCABILITÀ<br>+ prende subito<br>+ divertentissimo | 94 |
| LONGEVITÀ<br>+ un sacco di livelli<br>+ molto vario | 92 |
| MINDSCAPE | 93 |

| GIOCATORI | 1/2 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

Iniziamo con una canonica sfida tra Formula 1

Un bel bonus ottenuto facendo uscire l'altro concorrente dallo schermo

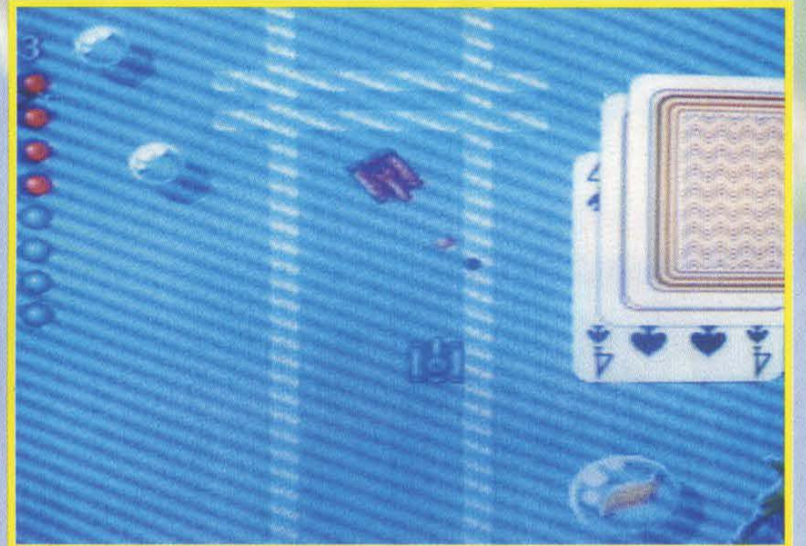
**Bruuum, bruuum, scriiiich (sgommata), vroooom, vroooom, vrooom (sono in testa!), squiiiisch (mannaggia sono scivolato su una goccia d'olio), sbramegabang!!! (sono andato a sbattere contro un temperino!).**

Un temperino? No, non ho sbagliato a scrivere, si tratta proprio di un temperino, quell'arnese che si usa a scuola per appuntire le matite e in seguito per massacrare la mano del compagno di banco (mai visto la Metà Oscura?).
In pratica in questo nuovo gioco per megagiaiv si possono guidare quelle piccolissime macchine che ormai da un sacco di anni imperversano nei negozi di giocattoli; l'idea di base è più che buona e soprattutto molto originale, in fondo immagino che vi sarete stancati di guidare (da pronunciare rigorosamente con la R moscia stile Agnelli) tutte quelle noiosissime Jaguar, Porsche, per non parlare delle Ferrari con quel loro rosso fuoco, che volgari!
Okkey, stavo scherzando, ma ciò non toglie che essere alla guida di una microscopica automobilina grossa come una moneta da 100 lire può essere addirittura più divertente che sfrecciare a 300Km/h sull'ultimo megabolide di Maranello.
In questo bel giochillo non sarete soltanto alla guida di macchinine, ma anche di velocissimi elicotteri, bigfoot, trattori, motoscafi e addirittura carroarmati dotati di un vero cannone con cui polverizzare gli avversari (che bello, che bello!).
Naturalmente i percorsi non sono piste regolamentari, altrimenti per fare un giro ci mettereste due giorni, invece si tratta di minipercorsi che cambiano a seconda del mezzo che avrete inizialmente scelto; se ad esempio siete alla guida di una formula uno (si fa per dire) il percorso sarà un banco di scuola, con le delimitazioni della pista fatte con il gesso e con una serie di ostacoli come gomme per cancellare, penne, temperini (aridaje) e addirittura dei righelli usati a mo' di ponte tra due banchi.
Il livello dei motoscafi sarà ben diverso, infatti è ambientato in una vasca da bagno e questa volta i pericoli sono rappresentati da immense (per le vostre dimensioni) paperette di gomma (quelle con cui Alex è solito farsi il bagno) e saponette, ma in compenso potrete divertirvi a saltare sulle bolle di sapone.
Un'altro bel livello e quello degli elicotteri che vi vedrà alle prese con un giardino i cui maggiori ostacoli sono i getti d'acqua dell'impianto idraulico che proprio in quel momento stanno innaffiando le piante.
Esiste la possibilità di giocare sia contro il computer, sia contro un amico, ma in questo modo le regole cambiano un po'; se infatti gareggiate contro degli avversari computerizzati lo scopo sarà semplicemente (si fa per dire) quello di superare tutti e arrivare primi al traguardo, nel gioco in due invece vince chi riesce a far uscire il micro-mezzo del rivale fuori dallo schermo per più volte consecutive.
In pratica lo scroll segue sempre la micro machine più avanti, quindi quella che rimane indietro prima o poi finisce per essere schiacciata dallo scrolling stesso, cattivo, no? Il divertimento, potete starne certi, è garantito.
Quando giocate contro il computer e riuscite a portare a termine in modo vincente tre percorsi consecutivi potrete accedere allo schermo bonus del bigfoot; questa in pratica risulta essere una gara a tempo veramente difficile che, se avete la fortuna di terminarla, vi farà vincere una succulenta vita.
Bene, mi pare di aver detto tutto o quasi, beh insomma dovrò prima o poi scrivere qualcosa che abbia la parvenza di essere una critica nei confronti di questo gioco. Traduzione: se non sono bre-

Io trovo alquanto poetica la presenza di due carrarmati su una scacchiera...

La corsa sui banchi di scuola: forse una delle più divertenti

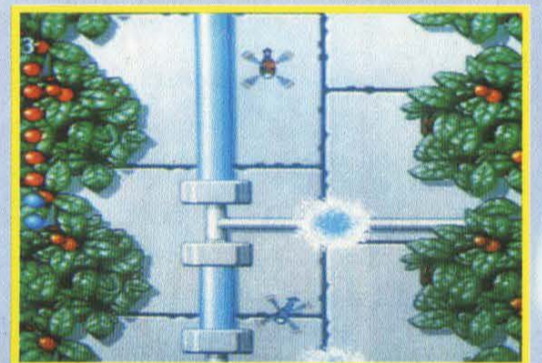
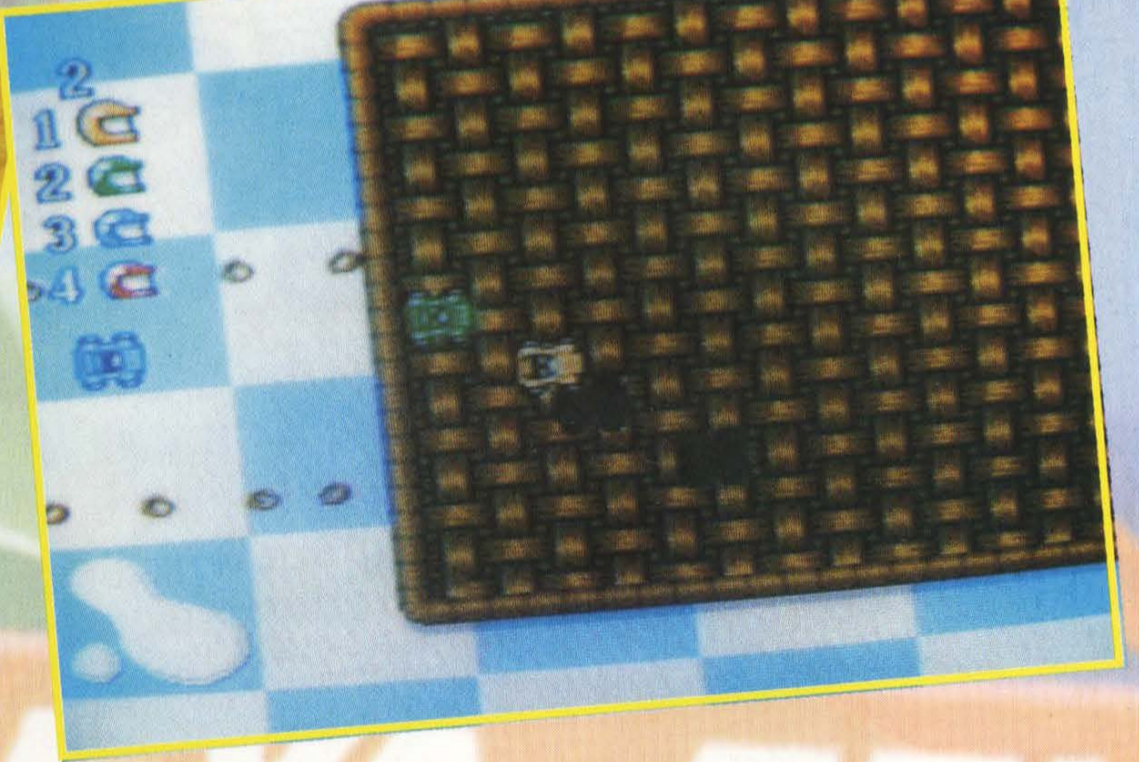
## RAFFAELE

Lasciando stare i problemi estetici di Stefano, che comunque sono così tanti che si fa una gran fatica a ricordarli tutti, passiamo direttamente al commento: allora, MicroMachines è un gioco indubbiamente molto divertente (probabilmente il miglior gioco di corsa con visuale dall'alto per MD), gli scenari sono molti e vari; mentre per quanto riguarda la varietà dei mezzi non si può che rimanere soddisfatti. Un difetto però l'ho riscontrato (e neanche tanto piccolo), e cioè che è un po' troppo facile da finire, certo, i livelli come già detto sono tanti, ma un solo livello di difficoltà ne limita forse un po troppo (secondo me) la longevità.

La sfida tra carrarmati è una delle più divertenti...

ve e conciso non rimane più spazio per far aggiungere i commenti a quei due scalmanati di BDM & RAF. Insomma questo Micromachines è veramente un gran bel gioco e anche se la grafica non è proprio lo stato dell'arte (diciamo pure che è abbastanza mediocre per gli standard attuali) ci si diverte comunque come dei dannati; già contro il computer mi sono divertito un sacco, ma un avversario in carne ed ossa e tutta un'altra cosa! Questo prodotto è la dimostrazione vivente di come grafica e sonoro di alto livello non sempre fanno del gioco un capolavoro, anzi, spesso queste due caratteristiche accecano l'utenza e la costringono ad acquistare videogiochi che in realtà sono delle ciofeche. Cosa state aspettando? Fiondatevi nel negozio di console più vicino a casa vostra e comprate questo Micro Machines, merita.

TMB

I motoscafini che sfrecciano nella vasca da bagno

Due scatenatissime Dune Buggy... lo voglio quella con la capote gialla

Lo spettacolare inseguimento tra elicotteri...

Una corsa con i fuoristradini sul tavolo della cucina

## BDM

E la Codemasters fa il suo grande ritorno... Micro Machines è un gran bel giochino, e non potete immaginare il piacere che ho provato quando con la mia macchinina ho sbattuto fuori strada Raffaele, grandioso vedere la sua faccia (che già normalmente è da ebete...) Se vi piacciono i giochi di questo genere non perdetevi assolutamente Micro Machines. Certo la grafica non sarà il massimo, macchissenefrega quando un gioco è così godibile?

La vasta gamma di personaggi tra scegliere il vostro pilota

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA -mediocre | 74 |
| SONORO -essenziale | 76 |
| GIOCABILITA' +grandissima sfida +divertimento totale | 96 |
| LONGEVITA' +sicuramente duraturo | 93 |
| CODEMASTERS | 92 |

# SUPER JAMES POND



| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

**Come potevano convertire il secondo e più famoso gioco della trota più simpatica dell'universo videoludico? Bè, innanzitutto piazzandoci davanti uno stramaledettissimo SUPER (aarrgghh!! Era da un po' che non lo vedevo...). Per il resto, se volete saperne di più, continuate a leggere.**

Allora, c'era una volta, qualche annetto fa, una trota maschio dall'aspetto atletico e prestante, dallo sguardo intenso e attraente (tipicamente da trota, come si suol dire), dai riflessi talmente pronti che nessun altro pesce riusciva a batterlo ad acchiapparello. Indovinate un po', si chiamava Pond, James Pond. Il simpatico James conduceva una vita scanzonata e spensierata con i suoi amici e le sue amichette (cos'è quel sorrisetto malizioso?), libera da qualsiasi dovere od obbligo, dato che il cibo, nelle acque in cui viveva, non mancava di certo. Purtroppo, un infausto giorno (c'è sempre un infausto giorno in tutte le favole che si rispettino) le pulitissime acque dove domiciliava il nostro eroe (bè forse non era ancora un eroe, ma entro breve lo sarebbe certamente divenuto) furono invase da una strana poltiglia verdognola, e i pesci amici di James (nonché le pescioline...) iniziarono a scomparire misteriosamente. Chi poteva, se non la nostra atletica e prestante trota, improvvisarsi agente segreto per l'occasione (pensavate che la semi omonimia fosse solo un caso, vero?) e indagare sul mistero?
Bè, il mistero fu felicemente risolto ed i pesci liberati, ma questo il vostro amato Super Nes non lo saprà mai, dato che il primo gioco di mister Pond non è mai stato convertito per il 16 bit di mamma Nintendo.
Allora cosa le ho scritte a fare tutte queste cose? Per introdurvi all'at-

All'entrata dell'incantato castello

Ho sempre sognato un orsacchiotto di peluche, ma non alto come una casa

Ah, subito in testa al bambino grassoccio!

Mi scusi, ma non penso esista il dentista per automobili

Da quando in qua i pinguini hanno bisogno degli sci?

Attenti al treno!

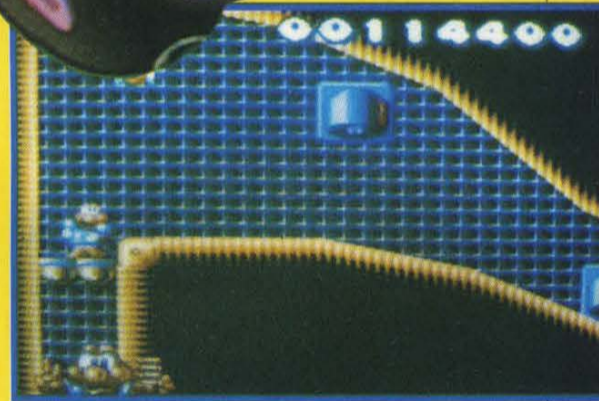
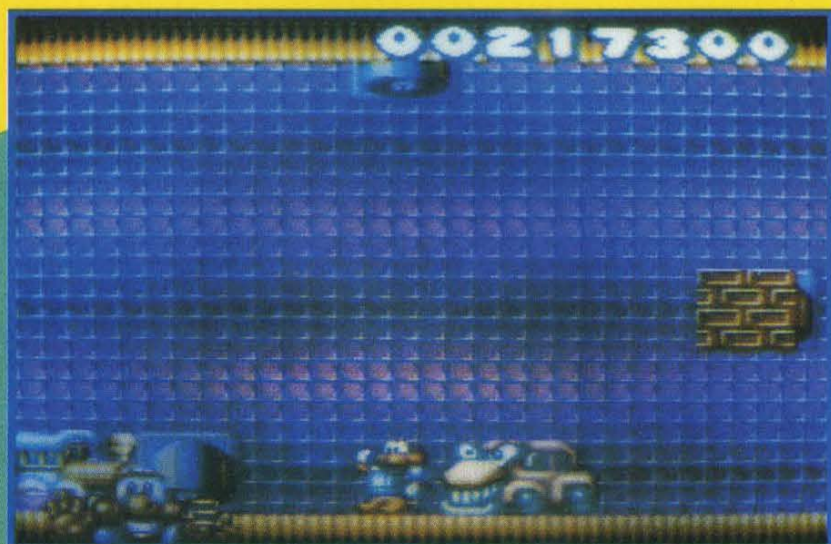
mosfera del secondo episodio, quello in cui il nostro James si è sottoposto ad un interventino chirurgico in seguito alle botte buscate dopo la scoperta dell'ultimo tradimento perpetrato ai danni della moglettina (20 chili di trota!).
Sta insomma di fatto che adesso il nostro agente segreto, il quale, al momento, si fa chiamare Robocod (ma guarda un po'!), può spiccare dei balzi niente male, respirare fuori dall'acqua come se niente fosse e, soprattutto, allungarsi a dismisura grazie al suo nuovo addome meccanico.
E queste abilità gli torneranno indubbiamente utili nella sua nuova avventura, quella narrata in questa cartuccia programmata dalla Millenium. Il nostro eroe dovrà percorrere tutte le stanze di uno strano maniero, ognuna più pazza e fuori di testa dell'altra, nel tentativo di uscire indenne dalla porta di ogni stage.
Il gioco è in sostanza un platform multidirezionale in prospettiva laterale, praticamente una conversione in overscan (cioè a tutto schermo) del famoso Robocod originario dell'Amiga.
E la conversione risulta davvero fedele, forse anche troppo, giacché, date le capacità supernessiane, si poteva avere qualcosina in più.
Comunque la grafica c'è, definita in stile fumettoso e molto colorata, e l'azione è soddisfacentemente veloce, anche se qualche sporadico (?!! NdAlex) rallentamento si avverte non appena il nostro eroe si allunga oltre una certa misura.
La giocabilità risulta immediata e si mantiene su livelli piuttosto alti lungo tutto il percorso; la varietà degli stage lo rende più che appetibile, e la voglia di vedere quali altre folli diavolerie si celano negli schermi successivi manterrà sempre a un livello tangibilmente alto il vostro interesse per la cartuccia. E di schermi ce ne sono davvero un bel po', cosicché la longevità è garantita nella media dei platform di alto livello.
Le musichette e gli effetti sonori sono quelli tipicamente simpatici dei platform comici, quale questo Super (aarrgghh!!) James Pond è.
Una nota negativa è inconfutabilmente rappresentata dalla vergognosa assenza di un qualsivoglia schermo di opzioni: nessuna selezione di livello di difficoltà, vite a disposizione per ogni partita et similia; vabbè che questo gioco è una conversione da computer, ma siamo pur sempre su una console, e la prima cosa che in assoluto distingue un gioco consolistico (per non dire che lo rappresenta del tutto) è proprio lo schermo opzioni.
A parte questo, Super James Pond è comunque un gioco ben fatto e di sicura presa (già peraltro testato con successo sul pubblico dei computermaniaci), che si piazza nel novero dei platform sopra la media per il gioiellino 16 bit targato Nintendo.
Vedremo un po' come verrà la conversione degli Aquatic Games (le olimpiadi acquatiche di James Pond) già annunciata per la vostra amata console (ma finché continua a trattarsi di conversioni da computer si può in ogni caso restare abbastanza tranquilli).
Nel frattempo, magari, facciamoci qualche divertente partitina a questo Super (aarrgghh!!) James Pond. A me non dispiace affatto. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Un modo un po' inconsueto di prendere l'aereo

Basta un fazzoletto per un atterraggio facile facile

Scusi, a che piano scende?

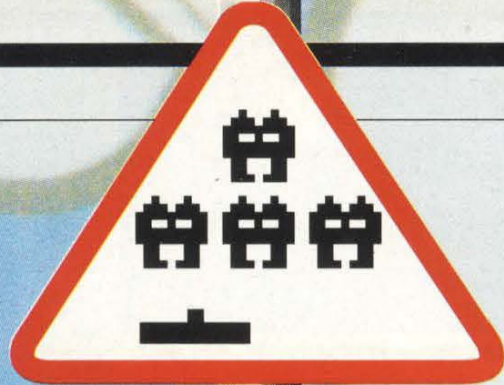
E dopo dicono che il traffico non fa male

| SUPER NES | |
|---|---|
| GRAFICA +colorata e fumettosa | 90 |
| SONORO +simpatici motivetti | 88 |
| GIOCABILITÀ +immediato e coinvolgente | 92 |
| LONGEVITÀ +vasta area di gioco | 90 |
| MILLENIUM/VECTORDEAN | 90 |

## OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN **OMAGGIO** UNA CARTUCCIA GIOCO.........E ALL'AMICO **10% DI SCONTO!!!**

**OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI**

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA **ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!** APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

**TELEFONO 051-343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051-344.906**

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 - 2 |
| LIVELLI | 6 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

82

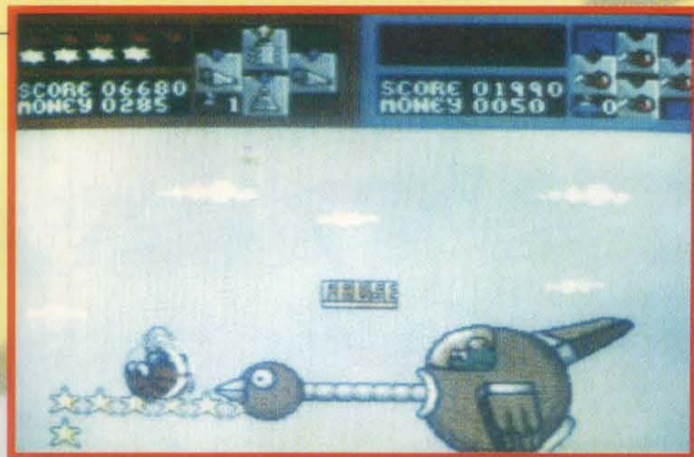
**Sapete a cosa serve il cappello in una recensione? Perché una recensione senza cappello non è in grado di toglierselo quando passano le signorine... mi sembra ovvio!!!**

C'era una volta un ragazzo che faceva il redattore; costui era bellissimo, il suo fascino gli faceva cadere attorno qualsiasi donna; ma non basta, era anche molto ricco, possedeva un quoziente intellettivo da far panico (pensate che a scuola i professori cercavano di copiare dai suoi compiti in classe), ma non basta, era un campione in tutti gli sport ed era così umile che si rifiutava di accettare qualsiasi riconoscimento.
Ebbene, un giorno questo portento della natura si recò nella redazione dove si faceva la rivista alla quale collaborava e che portava il fantomatico nome di ConsoleMania; tutti lo osannarono e lo riverirono come ogni volta, e lui, come ogni volta, si commosse per la simpatia e la cordialità dei suoi colleghi; si sedette al tavolo delle console e attese che qualcuno gli desse dei giochi da recensire; subito il capo redattore della rivista, accortosi della sua presenza, s'inchinò a lui e cominciò a lavargli i piedi, supplicandolo di scrivere una recensione per il prossimo numero. Il "super redattore" gli disse che per lui non ci sarebbe stato alcun problema. Fu allora che squillò il telefono, l'assistente alla redazione si alzò di scatto, prese l'apparecchio e lo porse strisciando al super redattore, il quale, prima invitò l'assistente con tono paternalistico dicendogli: "alzati orsù figliuolo", e poi alzò la cornetta e ascoltò per qualche secondo la comunicazione; dopo qualche altro secondo, appoggiò il ricevitore sul telefono e disse con serafica calma: "Mi devo assentare , vogliate scusarmi", e se ne andò con passo regale verso la porta, sotto gli applausi scroscianti di tutti i redattori presenti.
L'applauso venne però interrotto dal capo redattore che pose l'amletica domanda: "E adesso chimmi fa la recensione?". In quello stesso momento entrai io e dissi, come ogni volta che arrivo, il mio classico e intramontabile buongiorno, ma come ogni volta non mi guardò nessuno; allora andai dal capo redattore; come ogni volta mi inginocchiai sui ceci e con il sapone in bocca gli chiesi se c'era qualcosa da fare, e lui, dopo aver tentato affannosamente con tutti i redattori e anche con il portinaio del palazzo, e dopo aver ricevuto da tutti una risposta negativa, venne da me e mi disse (maneggiando tra l'altro un Nunchaku con una mano e con l'altra un coltello a serramanico): "Beh se sulla Terra ci sei rimasto solo tu...", e così mi diede il gioco da recensire e mi disse di portargli un articolo non bello, ma quantomeno pubblicabile.
E così eccomi qui, assieme ai miei amici topolini a scrivere la recensione nella mia stanzina (così "ina" che devo scrivere in piedi perché non ci entra la sedia), attaccato al mio fido televisore a valvole e alla tastiera del mio C64 GS, mi appresto alla descrizione del più bel titolo che la storia dei videogiochi ricordi (cala, cala- ndRedazione al

Quello giallo? Come non l'avete riconosciuto? E' un Diodon Hystrix, no?

Quest'altro pesce invece lo avrete riconosciuto sicuramente, è uno dei preferiti di Spielberg...

Io non andrei in giro con tanti aculei a bordo di un pallone così... bucabile

Ma quali missili! Un vecchio, affidabile martello è quello che ci vuole

Ma ai polli non gli si tirava il collo per fargli fare una brutta fine?

Transazione economica commerciale...

# GADGET TWINS

Ehi, Nemo, un poco invecchiato il tuo Nautilus!

Aeroplano, sottomarino, astronave e fa pure il caffè...

com-ple-to), del titolo più significativo degli ultimi anni (cala, cala-ndStessi di prima), del gioco più simpatico del mese (cala, cala- ndVedi sopra), insomma, mi appresto a scrivere la recensione di questo gioco (cala, cala- ndSempre loro)... Mah. Comunque, a parte gli scherzi (remix dell'omonimo programma); Gadget Twins è uno spara e fuggi a scorrimento orizzontale che vede due astronavine stagliarsi nell'azzurro cielo, alla ricerca di qualcosa da distruggere; e fin qui, niente di speciale, solo che in quest'ultima fatica Sega, le armi a disposizione delle due astronavine non sono proprio "convenzionali", né tantomeno è convenzionale il sistema di espulsione delle varie armi in dotazione; mi spiego meglio: l'astronavina in questione ha la possibilità di sparare nella direzione dei quattro punti cardinali, ma solo in una direzione alla volta; quindi per cambiare il punto di sparo è sufficiente schiacciare un tasto e selezionare la direzione. A parte questo innovativo sistema di sparo (che comunque non è molto immediato) bisogna dire che la gittata delle armi (indubbiamente svariate e comprabili in appositi negozi) è molto corta, e questo in effetti abbassa di parecchio la giocabilità; infatti, se con un po' di pratica si può scampare ai vari nemici sparsi per l'area di gioco, quando ci si trova davanti al mostrone finale, per colpirlo bisogna avvicinarglicisi troppo, e quindi ci si espone eccessivamente ai suoi attacchi. Sottolineato questo difetto, tutto sommato è un gioco graficamente fatto molto bene; gli sprite sono molto ben definiti, vari e simpatici, mentre assai divertenti sono le espressioni che assumono i nemici e affini quando vengono fatti fuori.
Per quanto riguarda la parte sonora, mi devo ritenere decisamente soddisfatto; le musiche di accompagnamento sono molto orecchiabili, mentre fanno la loro bella figura anche gli effetti sonori.

A tutto questo va poi aggiunta la possibilità di giocare in due contemporaneamente, il che non guasta di certo. In definitiva, un simpatico giochino, la cui giocabilità è però pregiudicata dal sistema di utilizzo delle armi e da un'eccessiva resistenza dei mostri di fine livello. Ah, quasi dimenticavo, la telefonata al super redattore gliel'ho fatta io, ma nessuno saprà mai cosa gli ho detto... gnaca gnaca.

Raffaele Sogni

Elicotteri dall'aria sadica? Questo e altro è possibile in Gadget Twins.

**MEGA DRIVE**

| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+Nitida e molto colorata<br>+Giapponettosa quanto basta | **91** |
| **SONORO**<br>+Musiche orecchiabili<br>+Effetti sonori simpatici | **90** |
| **GIOCABILITA'**<br>-Difficile impadronirsi del sistema di sparo<br>-Mostri di fin livello troppo ostici | **78** |
| **LONGEVITA'**<br>-Si viaggia sul filo della frustrazione | **82** |
| **SEGA** | **82** |

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • Fax (02) 72.00.18.04 • MM1-MM3 Duomo

*Flopperia Mail. Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.*

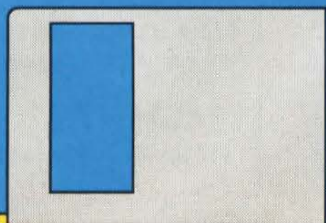
## AMIGA CD32

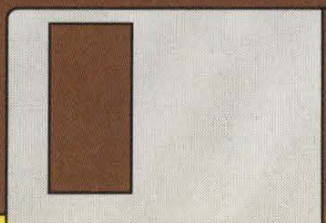
- Processore Motorola 68EC020 a 14 MHz
- 2MB di RAM a 32 bit
- 2 Connettori per joystick/mouse
- Uscita video S-VHS
- Uscita videocomposito
- Uscita per connettore antenna (RF)
- Connettori per audio stereo
- Connettore ausiliario per tastiera
- Connettore per cuffia
- Controllo volume della cuffia
- Supporto per CD multisessione
- Espansione per modulo MPEG FMV

## TITOLI AMIGA CD32

INFERNO • ENGLAND WORLD CUP 94 • JURASSIC PARK • SOCCER KID • GENESIS • ALFRED CHICKEN • LOTUS TURBO TRILOGY • COMPOSER QUEST • JAMES POND 3 • WINTER SUPER SPORTS • AMIGA CD AMERICAN FOOTBALL • NICK FALDO'S GOLF • HUMAN BODY • 4D SPORTS • EUROPEAN CHAMPIONSHIP FOOTBALL • INT. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP • UTOPIA 2 • LIONHEART • SYNDACATE • ZOOL 2 • INSIGHT TECHNOLOGY • SABRE TEAM • ❑

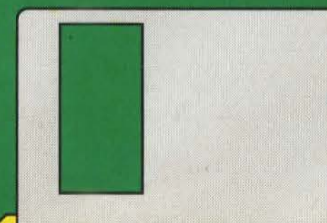
## TITOLI MEGADRIVE

RANGER X • DINOSAURS • BLASTER MASTER 2 • MIG 29 FULCRUM • BOB • ACTION 52 • STREET FIGHTER CHAMP. ED. • CHAMPION LEAGUE SOCCER • P.T.O. • BRAM STOKER'S DRACULA • LANDSTALKER • ADDAM FAMILY • JURASSIC PARK • HOOK • PIRATES GOLD • CHI CHI'S PRO CHALLENGE • MORTAL KOMBAT • F15 STRIKE EAGLE • JACK NICKLAUS GOLF • DAVIS CUP CHALLENGE • BUBSY • MUTANT LEAGUE FOOTBALL • SUMMER CHALLENGE • OUT OF THIS WORLD • COOL SPOT • WARPSPEED • DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS • ELEMENTAL MASTER • AMERICAN GLADIATORS • BULLS VS BLAZERS & NBA PLAYOFFS • FATAL FURY • THE HUMANS • BATMAN: REVENGE OF THE JOKER • TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE • CYBORG JUSTICE • X-MEN • FLASHBACK • JAMES BOND 007 • HIT THE ICE • DOUBLE DRAGON 3 • TYRANS: FIGHT THROUGH TIME • GODS • ECCO THE DOLPIN • BATMAN RETURNS • SONIC 2 THE HEDGEHOG • INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE • TERMINATOR 2: ARCADE GAME • RAMPART • THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS • ROLLING THUNDER • CHUCK ROCK 2 • ELIMINATE DOWN • F1 • GOLDEN AXE 3 • POPULOUS 2 • THE FLINSTONES • CAPITAN AMERICA • COOL SPOT • DEATH 2 • DESERT STRIKE • F22 INTERCEPTOR • HARDBALL 3 • JENNIFER CAPRIATI TENNIS • MOONWALKER • OUT OF THIS WORLD • PAPERBOY • PREDATOR • SHADOW OF THE BEAST 2 • SPLATTER HOUSE • STREET OF RAGE 2 • TAZMANIA • TOURNAMENT GOLF • TWIN COBRA • KING OF THE MONSTERS • SUPER MONACO GP • WONDERBOY • WORLD OF ILLUSION • ❑

## TITOLI SUPERNES

SUPER MARIO ALL STAR • STREET FIGHTER 2 TURBO • BATTLE TOADS IN BATTLE MANIACS • ACCLAIMS WORLD CUP • CACOMA KNIGHT • FAMILY DOG • KANDO RACE • LOGIC BOMB • B.O.B. • ROCKY & BULLWINKLE • POCKY & ROCKY • NFL QUARTER CLUB • MONDAY NIGHT FOOTBALL • SENGOKU • FOOTBALL FURY • YOSHI'S COOKIE • MARIO IS MISSING • WOLF CHILD • WWF ROYAL RUMBLE • SUPER HIGH IMPACT • SUPER JAMES POND • ALIEN 3 • TURN & BURN • TAZMANIA • BUBSY IN: CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND • CONGO'S CAPER • SHADOWRUN • THE LOST VIKINGS • MECHWARRIOR • SUPER STAR WARS • CYBERNATOR • AMERICAN GLADIATOR • BATMAN RETURNS • FATAL FURY • DOOMSDAY WARRIOR • TECMO SUPER NBA BASKETBALL • COOL WORLD • CALIFORNIA GAMES 2 • KING ARTHUR'S WORLD • STARFOX • SUPER STRIKE EAGLE • TINY TOON'S ADVENTURES: BUSTER BUSTS LOOSE! • INCREDIBLE CRASH DUMMIES • DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS • LETAL WEAPON 3 • OUT OF THIS WORLD • WING COMMANDER • HOME ALONE 2 • ROAD RIOT 4 WD • RACES DRIVIN' • DRAGON'S LAIR • SUPER VALIS 4 • SUPER CASTLE VANIA 4 • BEST OF THE BEST • CHESS MASTER • DESERT STRIKE • EARTH DEFENCE FORCE • FINAL FIGHT • GRADIUS 3 • HIT THE ICE • J. CONNORS TENNIS • JOE & MAC • PAPERBOY 2 • PITFIGHTER • POCKY & ROCKY • PRINCE OF PERSIA • ROBOCOP 3 • SHADOWRUN • ROCKETEER • TOM & JERRY • WORLD LEAGUE SOCCER • FINAL FIGHT 2 • FIRST SAMURAI • NIGEL MANSEL • TRODDLERS • MORTAL KOMBAT • TOYS • ❑

## TITOLI GAME GEAR

MARBLE MADNESS • TAZ-MANIA • SONIC 2 THE HEDGEHOG • STREETS OF RAGE • SHINOBI 2 • SUPER SPACE INVADERS • ARCH RIVALS: THE ARCADE GAME • EVANDER HOLEYFIELD "REAL DEAL" BOXING • ARIEL THE LITTLE MERMAID • SPIDER MAN: RETURN OF THE SINISTER SIX • LAND OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE • R.C. GRAND PRIX • WWF WRESTLEMANIA STEEL CAGE CHALLENGE • WORLD CUP SOCCER • THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES • ❑

## TITOLI GAME BOY

ALFRED CHICKEN • SUPER MARIO LAND 2 • BEST OF THE BEST • FIRE FIGHTER • WWF WRESTLEMANIA 2 • SPOT THE COOL ADVENTURE • SUMO FIGHTER • TUMBLE POP • LITTLE MERMAID • YOSHI'S COOKIE • JOE & MAC • STAR TREK: NEXT GENERATION • RAGING FIGHTER • THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING • GOAL • GHOST BUSTERS 2 • NIGEL MANSELL'S RACING • HOME ALONE 2 • JURASSIC PARK • BUBBLE BOBBLE 2 • ❑

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

**Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:**
**Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105-02/7200.1804**

# WING COMMANDER
# THE SECRET MISSIONS

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 2 |

**80**

Ennesimo kill del Pilolli da guerra

**Chi per primo conquistò i vuoti abissi dello spazio, con la prima missione in orbita intorno alla Terra, pagando con la vita un tale, seppur non volontario, eroismo? Yuri Gagarin, Neil Armstrong? (Hello Dolly... NdAlex) Sbagliato, fu Laika, una piccola cagnetta. Pensate come sarebbe fiera adesso di tutti voi piloti di Wing Commander impegnati a dare la caccia a dei gattoni troppo cresciuti.**

Sì, perché, come ricorderete in Wing Commander, i cattivoni di turno sono una razza aliena formata da felini antropomorfi e cattivissimi. Se vi ricordate del primo Wing Commander, recensito qualche mese addietro, potete comunque smettere di leggere qui: questo Secret Mission è praticamente identico al precedente episodio (non per nulla è uscito così in fretta), in effetti non si tratta di un altro gioco, ma semplicemente di una serie di nuove missioni proprio come avvenne a suo tempo per la versione su computer con un disco missioni (con l'unica differenza che un disco missioni è decisamente più economico di una cartuccia con tutto il gioco sopra).

Nel caso vi foste persi la recensione di Piermarco a giugno, comunque, WC vi mette nei panni di un pilota di caccia spaziale in una serie di missioni a bordo della "portaerei" Tiger's Claw. Le fasi di combattimento si alternano con dialoghi tra piloti, sviluppando in questo modo le vicende sull'andamento della guerra contro i Kilrathi (i già citati gattoni). Le

Spostati un po' a destra, micino...

missioni sono di vario tipo, a seconda delle istruzioni del briefing, e possono essere la scorta a un convoglio, il pattugliamento, l'attacco a qualche deposito o qualche corazzata Kilrathi ma ognuna comprende regolarmente il duello con qualche caccia Kilrathi, e qualche campo di asteroidi (o, peggio, campo minato) da attraversare. La visuale è in soggettiva dalla cabina del vostro caccia (dei vostri caccia, visto che ce ne sono diversi a disposizione, ognuno con il proprio armamento, e vi verranno affidati a seconda delle necessità della missione) e in quanto a comandi, nonostante

Atterraggio sulla Tiger's Claw

il ridotto numero di tasti rispetto alla tastiera di un computer, è decisamente vicino alla versione originale. Si possono attivare diversi tipi di missili e cannoni, azionare il computer di navigazione, il pilota automatico, l'afterburner e ancora visto che siete dei comandanti di pattuglia (Wing Commander appunto) potete comunicare istruzioni alla vostra ala o ancora sbeffeggiare, via radio, i vostri avversari (cosa abbastanza utile quando si voglia distrarre la loro attenzione da qualche convoglio).

Ora ti guardo negli occhi e poi ti sparo

Due dei capoccioni dei gattoni nemici

Ai tempi dell'uscita di WC c'era stata qualche differenza di opinione tra Piermarco e me sulla qualità del gioco, di cui ero stato un grande appassionato su computer e che vedevo eccessivamente ridimensionato nella versione SNES.

A distanza di qualche mese devo ammettere che, in effetti, graficamente non è niente male, buona anche l'atmosfera del gioco e davvero ottime le musiche, ma continuano a non convincermi i combattimenti. Il gioco mi sembra più vicino a uno shoot 'em up che a un simulatore, i duelli sembrano troppo piatti in gran parte a causa dell'eccessiva scattosità dei movimenti che non permettono di mirare e seguire con cura l'avversario.

Quattro chiacchiere sul ponte

I frame di animazione delle astronavi avversarie sono pochini, compromettono ulteriormente la fluidità del gioco, e sarebbe stato decisamente meglio se i programmatori della Mindscape fossero riusciti a sfruttare le capacità SNES di deformazione degli sprite anche per i combattimenti e non solo per un paio di sequenze animate.

Stefano VF Giorgi

| SUPER NINTENDO | |
|---|---|
| GRAFICA -Scattosa e poco fluida | 78 |
| SONORO +Ottimamente realizzato | 91 |
| GIOCABILITA' -Come simulatore è un po' piattino. | 80 |
| LONGEVITA' +Abbastanza longevo. | 81 |
| MINDSCAPE | 80 |

# ZA - SPEDIZIONI A DOMICILIO

ATARI LYNX

L.69.000 L.69.000 L.69.000 L.39.000 L.39.000 L.79.000

ATARI LYNX
L.189.000

L.69.000 L.79.000 L59.000 L.39.000 L.69.000 L.39.000

GAME GEAR
+ SONIC
L.289.000

GAME GEAR

L.69.000 L.69.000 L.69.000 L.69.000 L.69.000 L.69.000

GAMEBOY
CONSOLE
L.105.000

L.59.000 L.69.000 L.59.000 L.69.000 L.69.000 L.69.000

GAMEBOY

L.59.000 L.69.000 L.59.000 L.69.000 L.25.000 L.25.000

L.69.000 L.59.000 L.69.000 L.69.000 L.69.000 L.59.000

E SU
RICHIESTA

Servizio AIR

CONSEGNE
24/36 ORE

CON CORRIERE ESPRESSO
TNT TRACO

## Ed in Anteprima Street Fighter II Megadrive.

L.109.000 L.99.000 L.109.000 L.105.000 L.105.000 L.99.000 L.99.000 L.99.000

L.99.000 L.99.000 L.99.000 L.99.000 L.29.000 L.29.000 L.29.000 L.29.000

ORDINALO SUBITO !!

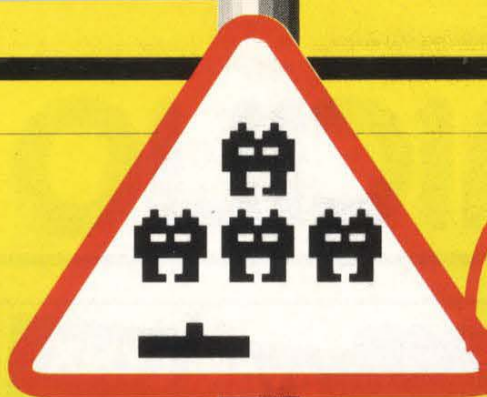
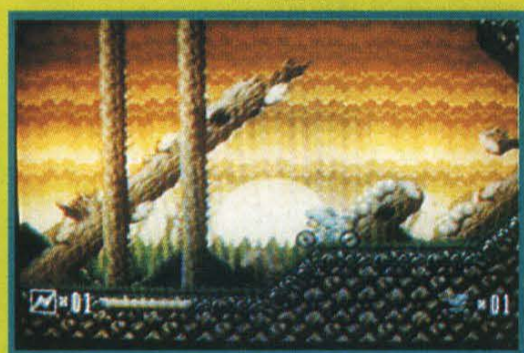
FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

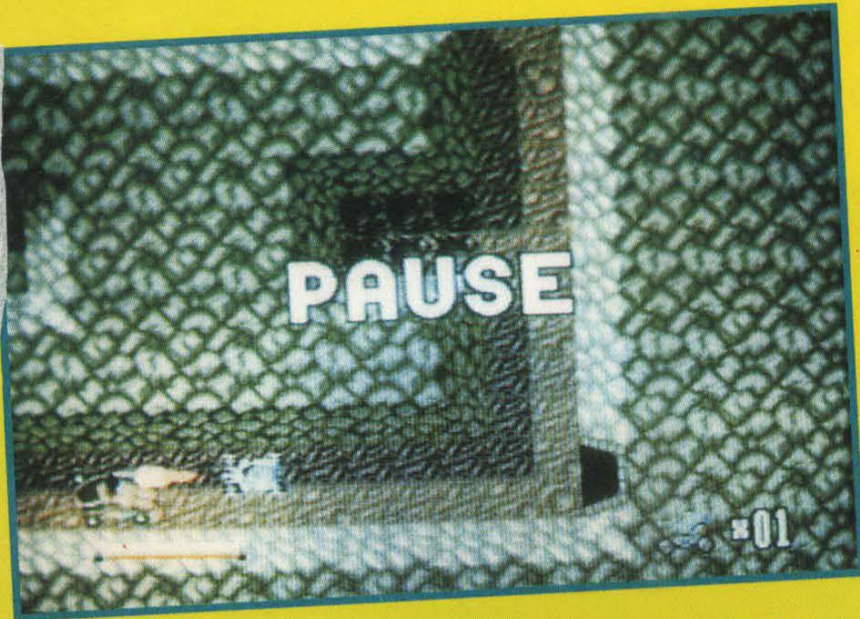
Servizio di vendita per Corrispondenza

Scusate, è aperto questo bar?

Un paesaggio un po' cupo non guasta mai

Bisogna alzarsi presto la mattina per vedere l'alba

E adesso un bel giro per i boschi

Sono passati cinque lunghi anni da quando il fantomatico e misterioso professor Jason affrontò per la prima volta l'infima popolazione di mutanti radioattivi residenti nel sottosuolo terrestre, comandati dal terrificante Boss del Plutonio (sembra la trama di un film di science-fiction di serie B, vero? Tranquilli, non è ancora finita...). L'unico ricordo di Jason di questa singolare avventura è S. O. P. H. I. A., la più grande e famosa mutante radioattiva di facili costumi... No, forse ho sbagliato a leggere... Ah, si tratta del veicolo col quale decimò l'allegra gang sotterranea, ora imboscato/a in un vecchio granaio abbandonato. Se io fossi stato nei panni di quei mutanti ci avrei

**"Questo gioco è basato sul titolo per NES chiamato Master Blaster e uscito nel 1988." (dal manuale delle istruzioni). Gioia e tripudio, finalmente a distanza di cinque anni ne è uscito il seguito...**

La visuale "a volo d'uccello" nei percorsi labirintici

## MA POTENZIAMOCI UN PO'...

Sparsi qua e la per i livelli ci sono un'infinità di power up. Vediamone alcuni...

1) Vi tira su la vita (ah, ah)...

2) Il famoso e doloroso 3 Way.

3) Vi riempie lo slot dei missili.

4) Carburante per il Jet-pack.

5) Incrementa la protezione del veicolo.

6) Avete presente il 3 Way? Aggiungetene 5 e fate un po' voi i conti...

7) La stelluzza vi regala la vituzza.

Per quanto riguarda invece le opzioni per Jason e Sophia... Eh, lo spazio è tiranno... Magari un'altra volta.

messo un po' meno tempo per cercare di vendicarmi di un ficcanaso underground, ma si sa che la vendetta è un piatto che va gustato freddo (forse un pelino troppo freddo in questo caso, però...). Sta di fatto che durante la classica notte che apre i romanzi gialli o horror (o i Maniac Mansion, ma questa è un'altra storia), ovvero buia e tempestosa, i mutanti ne approfittano bombardando con tuoni e fulmini il vecchio granaio e la casa di Jason distruggendone una parte e facendo perdere i sensi al povero professore. Quando Jason si sveglia, vede con grande dispiacere che la sua S. O. P. H. I. A. è a pezzi (ah, le notti d'amore...) e tutte le parti e gli equipaggiamenti raccolti durante la prima avventura mancano. Jason allora capisce il diabolico piano delle creature del sottosuolo: scavare incessantemente verso il centro della Terra in modo tale da spostare il peso della massa del pianeta fuori dal suo asse, portandola al nichilismo totale.

Ora sta a Jason fermare i cattivissimi ominidi, ma come potrà fare senza l'amata S. O. P. H. I. A.? E' presto detto: un nuovo design, una migliore costruzione e un armamento più potente per recuperare i pezzi della vecchia macchina e stroncare sul nascere ogni qualsiasi tentativo di conquista del mondo da parte dei mutanti sotterranei.

Come da copione, lo scopo del giocatore è quello di calarsi nei panni di Jason è sterminare la feccia mutante (Kill the Muties!)(Snikt NdAlex) a bordo di S. O. P. H. I. A, lungo perigliosi e impervi cunicoli distruggendo tutto ciò che vi si para davanti, cercando la tana dove si annida, definiamolo così, Mini Boss il quale, una volta sconfitto, vi lascerà un'icona in grado di potenziare ulteriormente il vostro veicolo (vedere il box dislocato in una di queste due pagine, per ulteriori informazioni) o addirittura Jason stesso, dato che in alcune particolari sezioni di gioco, vi ritroverete a controllarlo integralmente, cioè privo di automezzi di sorta. E' possibile entrare anche in alcune porte situate nel fondale, con un conseguente cambio di veduta: vi ritroverete così a pilotare il vostro veicolo non più nella consueta visuale laterale, ma in una più intrigante vista a "volo d'uccello" (per parafrasare la maggioranza dei giochi di calcio). Quello che adesso vi aspetterete di sapere prima di passare alla lettura della pagella (se già non l'avete fatto) è se in definitiva questo Blaster Master 2 è bello o meno. Beh, a essere sincero, la struttura di gioco non è delle più innovative, anche se al giorno d'oggi è difficile inventare qualcosa di nuovo, però devo ammettere che ci ho trascorso un po' di tempo attaccato, dopo avere combattuto la frustrazione iniziale che agli altri redattori l'aveva fatto subito etichettare come una ciofeca (forse perché presi anche dalla smania di giocare allo strepitoso MicroMachines). In conclusione è il classico gioco che magari vi garantisce parecchie ore di divertimento ma che comunque a prima vista non impressiona in maniera particolare, cioè un buon gioco ma niente di più. Può quindi divertirvi comunque, indipendentemente dal giudizio che, per quanto oggettivo vuole essere, risulta sempre un po' soggettivo. Interpretate come volete queste ultime righe e decidete di conseguenza se acquistare o meno questo titolo. Fine. End. Stop.... Alla prossima (sperando che sia su questo numero, vero Alex?)(Aspetta e spera... NdAlex).

Andrea"MAO"Della Calce

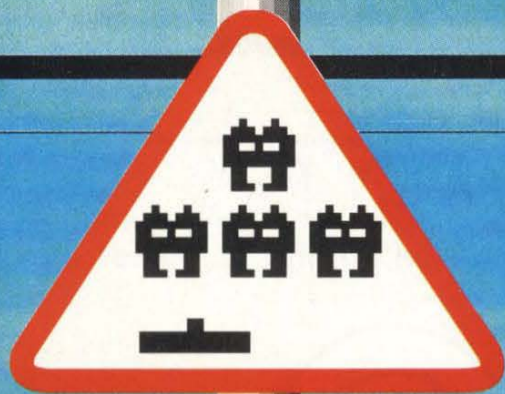
Altra visuale dall'alto con bonus

O ho un sole che mi segue o c'è qualcosa che non va

| MEGADRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>-essenziale...<br>+... ma ben definita | 76 |
| SONORO<br>+buone musiche | 80 |
| GIOCABILITA'<br>+impegnativo...<br>-... Ma frustrante | 72 |
| LONGEVITA'<br>-monotono | 76 |
| SUNSOFT | 76 |

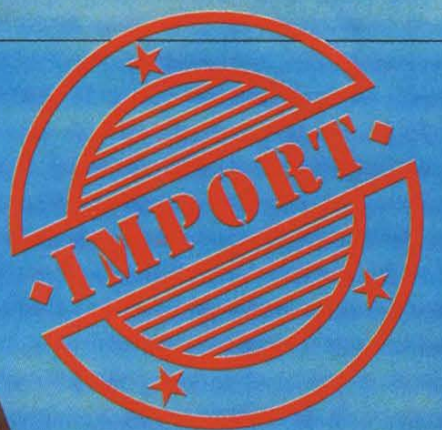
72

# CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

IMPORT

| GIOCATORI | 1 - 2 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 3 |

**"Mamma, mamma, guarda! Un tizio avvolto in una bandiera, uno col pigiamino bianco, uno con l'arco e la calzamaglia e una lattina di Coca Cola con le gambe e le braccia..."**
**"Sono i Vendicatori, caro..."**
**"E di chi si vogliono vendicare? Del loro sarto???"**

Inizia un po' male per i nostri eroi...

Avanti ragazzi, non azzuffatevi per così poco!

In principio era l'uomo. Un cavernicolo rozzo e violento, i cui unici pensieri riguardavano il cibo e un riparo dalle bestie feroci. Poi iniziarono a susseguirsi tutta una serie di eventi, più o meno importanti, che portarono fino al XX° Secolo (vi piace come riassunto della storia umana? Potreste provare a usarlo nelle interrogazioni...). Circa a metà di quest'ultimo, tutte le grandi nazioni del mondo ebbero la bella idea di fare una grande festa, con tanti fuochi d'artificio e botti incredibili: poi decisero di chiamarla Seconda Guerra Mondiale. Tra i tanti eventi che caratterizzarono questo disastroso periodo della storia, gli appassionati di fumetti Marvel non possono dimenticare la comparsa di un uomo spietato e potente, una perfetta macchina per uccidere supportata da un cervello di tutto rispetto. Il suo nome era, ed è tuttora, Teschio Rosso, prodotto di deviati studi genetici eseguiti nei laboratori nazisti, il suo scopo quello di sottomettere l'umanità al proprio volere. Ovviamente gli americani non potevano restare indifferenti al fatto che i tedeschi possedessero un super eroe (se così lo si può chiamare) mentre loro non avevano niente, così diedero inizio al progetto del Super Soldato. Dopo mesi di ricerche e test, riuscirono infine a trasformare uno sfigatissimo e mingherlino patriota in una bestia di 1,90 mt. per 100 chili di muscoli puri (e il tutto con una semplice puntura!). Da quel momento non vi sarebbe mai più stata tregua tra Captain America e il Teschio Rosso.

Vabbè che Cap non è male a lanciare scudi, ma è un super eroe, non un giocoliere!

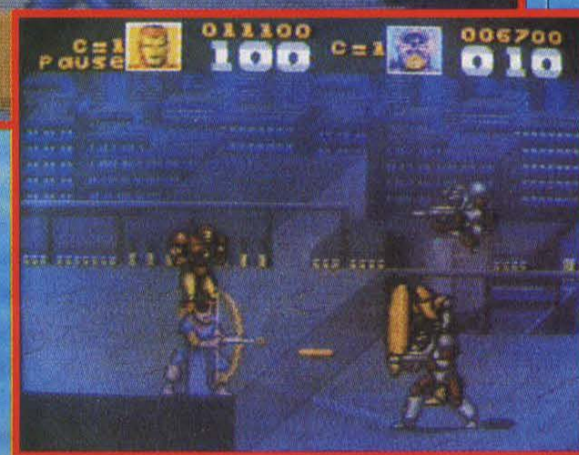
Un momento di pausa in cui i nostri eroi fanno un felice picnic nel parco

Ora siamo negli anni '90, il mondo pullula in maniera inverosimile di super eroi in calzamaglia, ma i nostri due non perdono occasione per menarsi gran fendenti (non importa che il più giovane dovrebbe avere ormai almeno 65 anni...). Questa volta Teschio Rosso, tenendo fede alla nomea di persona simpatica e originale che si è fatto, ha deciso di distruggere il mondo per poi conquistarlo. Il suo piano prevede macchine sofisticatissime, procedure super complesse e, soprat-

Qui i cattivi sono più furbi: invece di prendere freddo si chiudono in batiscafi tentacolati...

Una bella immersione (anche se in ottobre magari è un po' freddo) per i nostri eroi

Altro cattivone di fine via; notate la magistrale tecnica di lancio del buon Cap

Penso che questo sia uno dei cattivi di fine livello. Si nota dal mantellone...

Il canonico cattivo di mezzavia armato di una mazza da baseball ipertecnologica

Visione picchiato da due energumeni con Iron Man che, per aiutarlo, li schiaccia tutti con un bidone

Un giorno Andrea mi dovrà spiegare come Teschio Rosso faccia a utilizzare le Sentinelle

tutto, una grande quantità di tempo per essere messo in atto, e questo offre a Cap la possibilità di intervenire in tempo utile. Ad aiutarlo, come al solito, ci sono anche i Vendicatori, il celebre e amatissimo gruppo di calzamagliettari dedito alla salvaguardia del mondo, rappresentato per l'occasione da Visione, Iron Man e Occhio di Falco.
Sul tipo di gioco che ci troviamo davanti, direi non possano esistere molti dubbi: cosa fanno i personaggi della Marvel per metà del tempo? Si picchiano. Quindi è inevitabile che lo scopo del gioco sia picchiare tutto quello che si muove. Nello schermo delle opzioni, dopo aver stabilito a quale livello ci si vuole cimentare e con quanti Continue, si passa alla scelta dei personaggi. Il gioco può essere affrontato singolarmente o in coppia, e non è assolutamente necessario utilizzare il capitano a stelle e strisce. Ognuno dei personaggi avrebbe teoricamente delle specifiche abilità e dei ben precisi poteri, ma per semplificare il tutto possiedono più o meno le stesse capacità: tirare cazzotti, saltare, lanciare raggi, scudi o frecce e far volare i cattivoni al di sopra delle loro spalle. L'energia a disposizione viene quantificata da una cifra, il cui valore oscilla tra 100 e 0, mentre i colpi sono infiniti e, purtroppo, non esistono armi supplementari. Ovviamente Mr. Teschio Rosso ha disseminato la strada di mega cattivoni, scelti con oculatezza tra i più famosi del genere, che cercheranno invano di sbarrare la strada ai nostri baldi e intrepidi cosi. Per la gioia dei giocatori, appariranno di tanto in tanto anche tutti i Vendicatori mancanti all'appello (quasi tutti i personaggi Marvel sono stati, almeno una volta nella vita, dei Vendicatori, per cui la scelta non manca proprio), che faranno il possibile per dare una mano.
Purtroppo, anche se le schermate iniziali e la possibilità di scegliere tra quattro eroi diversi possono sembrare allettanti, Captain America & the Avengers non riesce assolutamente a ricreare l'azione e la dinamicità dei fumetti. Il gioco si riduce a uno shoot 'em up, con una minima parte di picchia duro, in cui non bisogna far altro che proseguire lungo la strada indicata e menare colpi. Purtroppo grafica, velocità e giocabilità non sono assolutamente tali da rendere comunque divertente il gioco. I personaggi si muovono male, i cattivi sono veramente cattivi (troppo) e il tutto è ripetitivo. La cosa peggiore è comunque vedere che non è stato assolutamente tenuto conto delle peculiari abilità di ogni singolo eroe, al punto che il povero Occhio di Falco (da sempre uno sfigato terribile) può gareggiare senza problema con il tostissimo Iron Man.
Un gioco mediocre, che a mio avviso non riesce a sfruttare le potenzialità di un'interessante licenza.

Andrea Fattori

**SUPER NINTENDO**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>- movimenti irreali<br>+ buoni i fondali | 78 |
| SONORO<br>- mancano i suoni alla Batman (telefilm) | 76 |
| GIOCABILITÀ<br>- difficile<br>- poco coinvolgente | 70 |
| LONGEVITÀ<br>- tutto uguale<br>- noioso | 69 |
| **MINDSCAPE** | **72** |

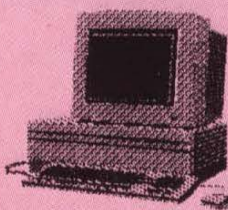
# Db-Line srl

## ☎ 0332/819104 ☎

*Gli specialisti nella vendita per corrispondenza*

| CONSOLES e ACCESSORI | Cd Megadrive Scart/Pal | MegaDrive 2 MD Final Solition | Super Famicom Super Nes | Game Gear Game Boy | Neo Geo Home Version |
|---|---|---|---|---|---|
| SUPER SCOPE BAZOOKA+6 giochi | Alimentatore 220V per GB e GG | Alimentatore Auto per GB e GG | Battery Pack per GB e GG | GameBoy Amplifer GameBoy Magnifer | Porta GB da cintura Light boy/View Boy |
| TV TUNER per GG Master Gear Conv. | GG–Big Windows 2 GG Cavo 2 giocatori | Md-Game Adaptor Md-Joypad Mega Pad | Md-Joypad PRO 2 SG-3 SG-8 SG-3600 | Md-Joystick PRO-1 Mega Joystick SG-60 | Joystick a raggi infrarossi - XE-2SG |
| NG-Memory Card Joystick 4 tasti | SF-SN Joystick XE1 JBKing CPS Fighter | SF-SN Joypad SF-3 Joypad Dyna-1 | SF-SN Joypad Cavo Scart per SN | SN/SF SUPER MAGIC GAME CONVERTER | SN-S Adv.Joystick MD-Menacer |

| SUPER NES | FAMICOM | GAME GEAR | MEGADRIVE | MEGADRIVE | GAME BOY |
|---|---|---|---|---|---|
| Street Fighter 2 T. | Street Fighter 2 T. | Dracula | Fatal Fury | Blaster Master II | Speedy Gonzales |
| First Samurai | Football Fury | Bare Knuckle 2 | Street Fighter II | Bare Knuckle II | Goal |
| Baseball 2020 | Bart's Nightmare | Batman Returns | Batman revenge of J | Devastator (CD) | Felix the cat |
| Inindo | Batman Returns | World Cup Soccer | Bubsy | Davis Cup Tennis | N.Mansell's Racing |
| Unchartered Waters | Battle Teach | Evander Holyf.Boxe | Jurassic Park | F22 Interceptor | Zelda - Hook |
| E.V.O. | Bull Vs.Blazers (NBA) | G-Loc - Klax | Clue - Chakan | Ecco the Dolphin | WWF King of Ring |
| Nigel Mansell Racing | Combatribes | Hook - Tom & Jerry | Desert Srike | Flash Back | Bugs Bunny 2 |
| Cool World | Dorach | Lemmings | Summer Challenge | Chester ChetaH | F-15 - Rcing Fighter |
| F-15 Strike Eagle | Doraemon | Mickey Mouse's 2 | Final Fight (CD) | King of the Monster | Finstones - Mr. o |
| Star Fox - Star Wars | F1 Grand Prix part 2 | Predator 2 | Mutant L. Football | King Salmon | Gradius III-Joe & Mac |
| Harley's Humongold | Fatal Fury | Incredible Crash D. | Galaxy Express (CD) | Legue Champ.Soccer | Krustys- Titus the Fox |
| Final Fight 2 | Flying Hero | RC Grand Prix | Sorcerer's Kingdom | Magic Sage | Adventure Island II |
| Gemfire - Tuff e Nuff | Golden Fighter | Shinoby 2 | Hit the Hice | Micky & Donald | AputSlan II |
| Football Fury | Kitaro's Adventure | Halley Wars | Indiana Jones Last.C. | OutRun 2019 | Avenging Spirit |
| S. Mario all Star | Leading Company | SONIC 2 | General Chaos | Puyo Puyo | Bart Simpson Deadly |
| N.H.L. Hokey 93 | Magic Sword | Ninja Gaiden 2 | Jungle Strike | Road Rash II | Burning Peipai |
| Paper Boy II | Metal Jack | WWF Steel cage | Joepardy | SIM Earth (CD) | Darwing Duck |
| Prince of Persia Road Runner | Nobunaga the Army of the King | Winbledon Tennis | Mickey & Donald Football 93 (CD) | Sonic II Ramna 1/2 (CD) | Empire Strikes Star TreK: ext Gen. |
| Shanghai II - S.Soccer | Pro Football 93 | **NEO GEO** | Mohammid | Spatter House 2 | Simpson - |
| Aero B12 II | Ramna part 2 | Fatal Fury 2 | Monopoly | Splatter House 3 | Spiderman 2 |
| Street Combat | Return of double Dragon | Andro Dunos Alpha Mission II | NBA All Star | Street of Rage 2 | Sumo F16 WWF SuperStar |
| Street Fighter II | Sim Earth | Art of Fighting | OutLander | Super H.Q. | Tail Spin |
| Super Sonic Blastman | Star Fox | Bourning Fight | Paperboy II | Super Monaco GP II | Terminator 2 |
| Super Valis IV | Star Wars | King of the monster2 | PGA Golf II | Team USA Basket | The Legend of Zard II |
| The Blues Brothers | Tenbu Spirits | Ninja Commando | Risky Woods | Terminator 2 | Thunder Bird |
| Tiny Toon Adv. | The G. Waldo Search | Robo Army | Robocod | Tiny Toon Adv. | Titus the fox |
| Wayne's World | The Steel Knight | Soccer Browl | Roger Clemens | TMNT Turtles | Top Gun II |
| King of the Monster | Valken- | Trach Rally | Tyrants | Wardner | Track n Field |
| Wings Commander | XAK | World Heros | World Class Golf | Wrestlemania | Wave Race |

**SCONTI PARTICOLARI PER I CLIENTI Db-PRIVILEGED!!**

Db-Vox 767303
VOXonFAX 767360

Db-Line Srl - V.le Rimembranze 26/C - 21024 Biandronno (VA)
FAX: 0332/767244 - BBS: 0332/706469-819044
Db-Vox 0332.767303 (VOCE) & VOXonFAX 0332.767360 (VOCE-FAX)
Il primo Computer che ti aiuta a scegliere. Richiedi subito il tuo codice di accesso !!
IL SERVIZIO E' GRATUITO

# PREVIEW Asterix

**Per coloro che ancora non dovessero conoscere le emozionanti gesta dei due simpatici amici, Asterix e Obelix, consiglio vivamente la lettura dei fantastici fumetti di Goscinny e Uderzo, che non mancheranno di divertirvi...**

Chissà perché i romani non sono felici di vedermi?

Bel tipo di ascensore che si usava una volta

I romani spuntano come i funghi...

Bella lì, Asterix! E' così che si aprono le porte

Visto lo spazio limitato saltiamo la storia di Asterix e passiamo direttamente alla preview.
Innanzitutto il gioco è un misto tra platform e beat 'em up, anche se è decisamente il primo aspetto a risultare preponderante. Il nostro gallico eroe si trova, tanto per cambiare, alle prese con l'esercito romano. Ovviamente per lui si tratta di un grande divertimento, ma in realtà la cosa potrebbe rivelarsi alquanto pericolosa. Il gioco comincia proprio all'interno di un accampamento romano brulicante di soldati. Lo scopo iniziale è quello di riuscire a uscirne indenni, ma poi le sorprese non mancheranno.
La versione sulla quale abbiamo provato a giocare non era ovviamente definitiva (altrimenti avreste la recensione, non la preview), e mancavano ancora alcuni elementi. Per quanto è stato comunque possibile vedere, la grafica alterna punti positivi ad altri negativi. Tra i primi vanno collegati, senza ombra di dubbio, gli sprite dei personaggi: la definizione di Asterix è abbastanza buona, così come quella dei suoi avversari. Altrettanto positiva è anche la realizzazione dei numerosi oggetti con cui è possibile interagire, dai classici calderoni (chi legge Asterix sa bene che non passa fumetto senza che questi facciano la propria apparizione) fino a un simpatico ascensore manuale attivato dalle guardie. Meno belli sono invece i fondali, spesso rozzi e scarni, ma possiamo sperare che siano solo provvisori.
Il movimento non è troppo scattoso, ma neanche particolarmente fluido e, talvolta, questo incide negativamente sulla giocabilità. A questo proposito, riuscire a prendere la mano con i diversi comandi e sfruttare nella migliore maniera il proprio eroe non è poi troppo complicato, ma capita svariate volte di rimanere senza sapere assolutamente che pesci pigliare.
Per quanto riguarda la longevità, esistono alcuni elementi che potrebbero decisamente giocare a suo favore, primo tra tutti la presenza di numerosi elementi puzzle da risolvere, ma, come è tipico di questo tipo di enigmi all'interno di giochi d'azione, se non sono ottimamente bilanciati rischiano di portare con sé una buona dose di frustrazione. Il secondo elemento che gioca a favore di una certa longevità è poi la lentezza dello sprite principale (considerato che stiamo parlando di Asterix), ma non lo considererei esattamente un pregio...
Le impressioni iniziali del gioco non sono entusiasmanti ma, come abbiamo detto, la versione che abbiamo potuto vedere non era assolutamente definitiva e possiamo ragionevolmente sperare in diverse migliorie.

Andrea Fattori

Anche se sei fortino non ti conviene zompare sugli spuntoni

Ecco la segnaletica di una volta. Alquanto imprecisa, devo dire...

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**
**TEL. 039/2720285**

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA MELETTE DI GALLIO, 4 - 20052 MONZA (MI)
TEL.039/2720285 - FAX 039/6956979

## CARTUCCE SUPERNINTENDO
## CARTUCCE SUPERFAMICOM

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| Actraiser II | | TEL |
| Alien 3 | * | L. 129.000 |
| Alien vs Predator | | L. 129.000 |
| Batman Returns | | L. 139.000 |
| Battletoads in BM | * | L. 129.000 |
| Bomberman 93 | * | L. 139.000 |
| Brett Hull Hockey | * | L. 139.000 |
| Bubsy | * | L. 129.000 |
| Bio Metal | | L. 145.000 |
| Captain Tsubasa IV | | L. 149.000 |
| Combattribes | | L. 135.000 |
| Cool Spot | * | L. 129.000 |
| Cross America | | L. 129.000 |
| Dead Dance | | L. 139.000 |
| Dracula | * | L. 129.000 |
| Dragon Ball Z II | | L. 145.000 |
| Evo | * | L. 139.000 |
| Exausted Heat II | | L. 149.000 |
| F.15 Strike Eagle | | L. 129.000 |
| Family Dog | * | L. 129.000 |
| Fatal Fury | | L. 139.000 |
| F.1 Grand Prix II | | L. 145.000 |
| Final Fantasy V | | L. 149.000 |
| Final Fight II | | L. 159.000 |
| First Samurai | * | L. 129.000 |
| Gradius III | | L. 89.000 |
| Kiki Kay Kay | | L. 139.000 |
| Home Alone | | L. 89.000 |
| International Tennis T. | | L. 155.000 |
| J. League Soccer | | TEL |
| Jimmy Connors Tennis | | L. 135.000 |
| Kavasaki | * | TEL |
| Lost Vikings | * | L. 125.000 |
| Mario is missing | * | L. 129.000 |
| Mortal Kombat | * | TEL |
| Nigel Mansell F1 | | L. 139.000 |
| Out of this world | | L. 129.000 |
| Pop'n'twin Bee | | L. 129.000 |
| Populous II | | L. 99.000 |
| Power Athlete | | L. 119.000 |
| Ran ma 1/2 II | | L. 159.000 |
| Ret. of Double Dragon | | L. 125.000 |
| Road Runner | | L. 135.000 |
| SD Great Battle 3 | * | TEL |
| Star Fox | | L. 139.000 |
| Street Combat | | L. 139.000 |
| Sonic Wings | * | TEL |
| Super Slap Shot | * | L. 129.000 |
| Super Volley Ball II | | L. 139.000 |
| Super Star Wars | | L. 135.000 |
| Super NBA Basketball | | L. 129.000 |
| Super Battle Tank | | L. 89.000 |
| S.Deformed Soccer | | TEL |
| Street Fighter II | | L. 149.000 |
| Stret Fighter II Turbo | * | TEL |
| Super F.1 Circus ltd | | L. 89.000 |
| S.Kick Boxing | | L. 145.000 |
| Super Mario Kart | | L. 135.000 |
| S.Deformed art of fight. | | TEL |
| The VII Saga | * | L. 139.000 |
| Super Scope Bazooka VI | | L. 139.000 |
| Super Turrican | * | L. 119.000 |
| Tazmania Story | * | L. 139.000 |
| Tiny Toons | | L. 129.000 |
| WWF Royal Rumble | | L. 139.000 |
| Waldo Search | | L. 115.000 |
| World Hero | * | L. 159.000 |

## CARTUCCE MEGA DRIVE

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| Atomic Runner Chelnov | | L. 69.000 |
| B.O.B. | * | L. 125.000 |
| Bare Knukle II st.rageII | | L. 115.000 |
| Batman Returns | | L. 89.000 |
| Blaster Master II | * | L. 119.000 |
| Bubsy | | L. 119.000 |
| Bull's vs Blazer | | L. 119.000 |
| Captain Planet | | L. 99.000 |
| Champion Bowling | * | L. 115.000 |
| Cyborg Justice | | L. 105.000 |
| Cool Spot | * | L. 119.000 |
| Chase HQ (Super HQ) | | L. 59.000 |
| Dashin Desperados | * | L. 116.000 |
| D. Robinson Basketball | | L. 79.000 |
| Donald Duck | | L. 65.000 |
| Doraemon | | L. 89.000 |
| Ecco The Dolphin | | l. 99.000 |
| F-15 Stryke Eagle II | * | L. 119.000 |
| Fatal Fury | | L. 119.000 |
| Flash Back | | L. 125.000 |
| General Chaos | | TEL |
| Ghost'n'ghouls | | L. 79.000 |
| Golden Axe III | * | L. 109.000 |
| Hit The Ice | | L. 109.000 |
| Indiana Jones | | L. 125.000 |
| Jungle Strike | * | L. 119.000 |
| Jurassic Park | * | L. 115.000 |
| Kick Boxing | | L. 109.000 |
| King Of The Monsters | | L. 119.000 |
| Jack Nicklaus Golf | * | L. 119.000 |
| James Bond 007 The Duel | | L. 95.000 |
| X-Ranza | | L. 99.000 |
| Magin Saga | | L. 109.000 |
| Mickey & Donald | | L. 99.000 |
| Mutant League Footb. | * | L. 109.000 |
| Mortal Kombat | * | TEL |
| Ninja Turtles | | L. 115.000 |
| Out Run 2019 | | L. 79.000 |
| Phantasy Star IV | * | TEL |
| Rampart | | L. 104.000 |
| Risky Woods | | L. 99.000 |
| Rocket Knight | * | L. 104.000 |
| Splatter House III | | L. 105.000 |
| Snow Brothers | | L. 129.000 |
| * * * * * * * * * * * * | | |
| -STREET FIGHTER II- | | TEL |
| * * * * * * * * * * * * | | |
| Strider II | * | L. 119.000 |
| Super Monaco GP II | | L. 74.000 |
| The Human | | L. 129.000 |
| Thundr Force IV | | L. 129.000 |
| Technoclash | * | L. 109.000 |
| Tiny Toon Adv. | | L. 105.000 |
| Tyrants | | L. 129.000 |
| Toys | * | L. 119.000 |
| Wonder Boy III | | L. 59.000 |
| Shining Force | | L. 119.000 |
| Sonic II | | L. 79.000 |
| USA Team Basketball | | L. 95.000 |

## GIOCHI MEGA CD

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| Annette again | L. 119.000 |
| Bari Arm | L. 129.000 |
| Cyborg 009 | L. 129.000 |
| Denin Aleste | L. 99.000 |
| Indiana Jones (USA) | L. 109.000 |
| Final Fight | L. 125.000 |
| Jaguar 1xj 220 | L. 129.000 |
| Galaxy Express 999 | L. 125.000 |
| Monkey Island (USA) | L. 109.000 |
| Mega svartz child | L. 99.000 |
| Night Striker III | L. 129.000 |
| Ninja Warrior | L. 119.000 |
| Sol Feace | L. 79.000 |
| Ranma 1/2 | L. 129.000 |
| Rise of the Dragon | L. 104.000 |
| Road Blaster FX | L. 106.000 |
| Silpheed | L. 129.000 |
| Sim Earth | L. 85.000 |
| Spiderman vs Peng. (USA) | L. 109.000 |
| Switch | L. 99.000 |
| Super League | L. 109.000 |
| Terminator (USA) | L. 125.000 |
| Time Gal | L. 106.000 |
| Thunder Storm Fx | L. 85.000 |
| Wolf Child | L. 95.000 |
| Wonder Dog | L. 79.000 |
| Vingdams II | TEL |

## CARTUCCE GAME GEAR

- Aliens
- Chuck Rock
- Clutgh Hitter
- Crush Dummies *
- Crystal Warriors
- Defender of the oasis
- J.Montana Football
- In the wake of Vampire
- Monaco GP II
- R.C. Grand Prix *
- Shinobi II
- Spiderman Sinister 6 *
- Wrestemania Steel Cage *
- Kick Rush --'cio *

## GAME BOY

- Battletads 2
- Joe & Mac
- Star Trek New Generation
- Titus The Fox

## PC ENGINE

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| Adventure Island | L. 75.000 |
| Dodge Danpei | L.115.000 |
| Doraemon | L. 77.000 |
| Dragon Spirit | L. 75.000 |
| Final Soldier | L. 65.000 |
| Fire Pro Wrestling | L. 75.000 |
| Dungeon Explorer II | L.115.000 |
| Greatest Eleven | L. 69.000 |
| Kong Fu | L. 49.000 |
| Ninja Etuk Enden | L. 77.000 |
| Power Sports | L. 75.000 |
| Power Tennis | L.129.000 |
| Racing Spirit | L. 75.000 |
| Sport Hockey | L. 99.000 |
| STREET FIGHTER II | L.139.000 |
| Youkay Douchunke | L. 45.000 |

DISPONIBILI TITOLI ANCHE PER IL CD-ROM

## GIOCHI PER NEO GEO

- Fatal Fury II
- Ghost Pilot
- Blue's Jorney
- Eight Man
- Ninja Combat
- Riding Hero
- Soccer Brawl
- Super Side Kick
- Art of Fighting
- Sengoku II
- 3 Count Boat
- World Heros II 147M
- Samurai Shodowwn
- Top Hunter 162Mega

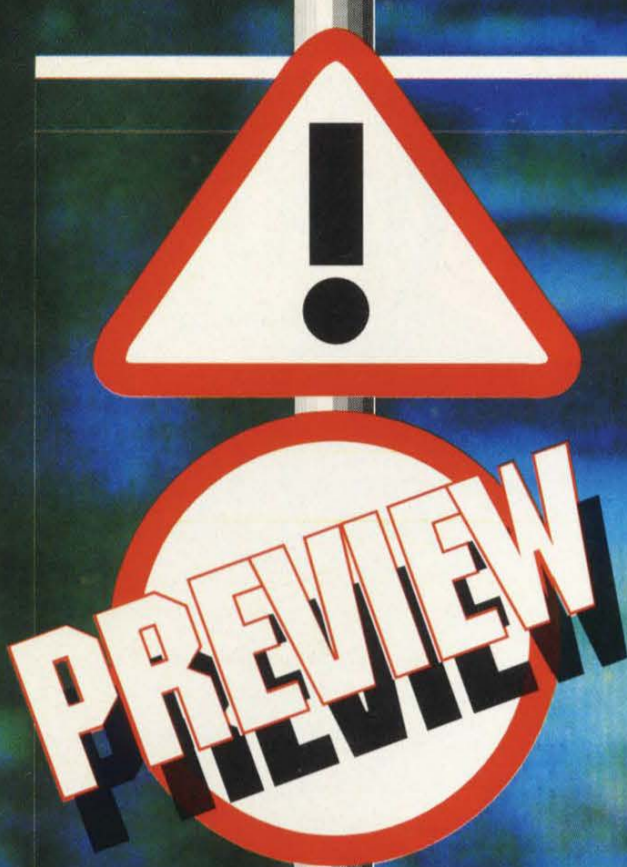
## CONSOLES :

SUPER FAMICOM SCART + 2 JOYPAD + CAVO SCART LIT.419.000
SUPERNINTENDO SCART USA L.289.000
SUPERNINTENDO USA SCART + 2 JOYPAD + S.MARIO LIT.379.000
GAME BOY LIT. 149.000
GAME BOY + STAR TREK NEW GENERATION LIT.215.000
MEGA DRIVE SCART + SONIC JAP L. 295.000
MEGADRIVE GENESIS SCART L. 269.000
GAME GEAR + 2 GIOCHI L.285.000 / TV TUNER L.199.000
SEGA MEGA CD L.538.000 / MEGA CD + 5 GIOCHI L.699.000
NEO GEO + FATAL FURY II LIT.999.000
NG JOYSTICK PER NEO GEO LIT.139.000
PC ENGINE GT + GIOCO LIT.449.000
S.CD ROM DUO-R + GIOCO LIT.599.000
M E G A D R I V E II LIT.285.000
MEGA CD II+FINAL FIGHT+PRINCE OF PERSIA+GIOCO LIT.689.000

TUTTI I MARCHI E I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI.
I PREZZIA RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA.
TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

**MOLTE NOVITA' POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE IN PUBBLICITA.**

# BATMAN RETURNS

PREVIEW

**Batman, parapara, Batman, parapara, Batman, parapara, Baaatman!!!!**

Ma voi lo sapevate che Batman in inglese significa anche uomo-mazza? Ahahahahaha!!! Ma si può essere tanto scemi da chiamarsi uomo-mazza? A questo punto potrebbero sorgere dei dubbi sul povero Robin (sul nome o che altro? NdAlex), ma giusto per non scadere nel cattivo gusto eviterei di approfondire... Lasciando perdere le abitudini del nostro pipistrellone preferito (da oggi in poi, il vostro, visto che io non ci voglio più avere a che fare), passiamo a parlare di questo nuovo e tanto atteso gioco per meggaciddi che sta facendo sospirare di impazienza tutti quanti.

Va precisato che il primo livello è purtroppo identico alla versione Megadrive: nulla è stato fatto per migliorarlo, l'unica cosa notevole rimane il sonoro che come al solito risulta essere di alto livello (e vorrei ben vedere, con un supporto come il CD!). La parte più bella è sicuramente quella di guida: si tratta della solita visuale da dietro in cui alla guida della canonica Batmobile (o mio Dio, l'auto-mazza!!!) ve la vedrete con una gang dicuinonmiricordoilnome che va in giro su delle moto velocissime e che non esiterà a scaricarvi addosso bombe al napalm (ma se sono semplicissime molotov NdAlex) che fanno un male, ma un male che neanche ve lo immaginate.

Graficamente si presenta bene, scroll fluido, belle routine di zoom, insomma niente male, per ciò che riguarda il sonoro soprassediamo, ormai il Mega-CD ci ha abituati più che bene.

Adesso non ci resta che aspettarne l'uscita, dopodiché potremo solo attendere il terzo episodio dove l'intrepido mazzone sarà ridotto su una bat-sedia a rotelle e finalmente verrà rinchiuso da qualche parte e non romperà più le scatole a noi poveri redattori.

Mirko TMB Marangon

Già dal menu le cose cominciano a differenziarsi...

E poi torniamo invece alla grafica della versione su cartridge

Acc... temo di essere stato colpito. O di aver colpito?

Ehi, Batman, ma poi ti automulti se superi sulla destra?

Pipistrelli contro gatti...

Una molotovina un po' potente

Batman che tenta di fare l'esibizionista

Una delle famose molotov lanciatevi dai terroristi

# AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

**Natale non è esattamente alle porte, quantomeno non così vicino come alcuni potrebbero sperare, ma le ditte di giochi da tavolo sono già in fase di arrivo. Questo purtroppo non significa che la produzione sia in aumento, anzi... tutti risparmiano uomini e forze per la grande corsa di fine anno e per ora di novità non se ne vedono. Approfittiamone quindi per vedere "Conquista la Corona", di cui vi avevo promesso una recensione completa tempo fa, e due grandi classici Ravensburger.**

Il Medioevo viene spesso visto come un periodo favoloso ed epico, soprattutto da coloro che si dedicano attivamente al Gioco di Ruolo, ma purtroppo le cose stavano diversamente. Tanto per fare un esempio, bastava che un Re morisse senza prima aver designato un successore, e subito si scatenavano furiose guerre per il trono. É questo il caso di "Conquista la Corona", dove i giocatori (da 2 a 4) impersonano gli impulsivi figli di re Arnold, morto dopo aver partecipato a una crociata e senza aver designato il proprio successore.

## Conquista la Corona

Il gioco viene condotto esclusivamente tramite due mazzi di carte e un dado a sei facce, il che lo rende estremamente veloce e semplice, ma non per questo meno divertente. Innanzitutto i mazzi rappresentano, rispettivamente, le armate disponibili e gli avvenimenti. Ogni giocatore riceve otto carte esercito e le dispone in ordine davanti a se. A questo punto, a turno viene pescata una carta avvenimenti e ne viene letto il contenuto a voce alta. Tra queste troviamo tasse, tributi e rifornimenti, che consentono di ricevere un'ulteriore carta esercito o costringono a restituirla, peste, con conseguenze poco simpatiche, scambio di posizione, che consente di riposizionare gli uomini sul tavolo, battaglia, con la quale si può iniziare uno scontro, editto reale, corone, castelli e chiavi, necessari per vincere la partita. Lo scopo principale è quello di conquistare chiave, corona e castello del proprio colore, oltre all'editto reale. Per far questo è quasi sempre indispensabile ricorrere alla guerra, strumento di persuasione molto in auge all'epoca. Le battaglie possono essere da 1 a 4 punti, il che significa che ciascun contendente estrae casualmente il numero di carte esercito indicate tra quelle che ha davanti, e ne somma il valore di combattimento: vince ovviamente chi ha più punti. Teoricamente la guerra dovrebbe essere combattuta in tre turni, ovvero al meglio delle tre partite. Per diminuire il rischio di un pareggio, alla fine di ogni turno viene calcolato il punteggio ottenuto da ciascun aspirante Re, in base al numero di corone, chiavi e castelli conquistati. Vince ovviamente chi ottiene più punti. Se volete comunque qualcosa di più veloce, non dovete fare altro che limitare la partita a una sola manche.

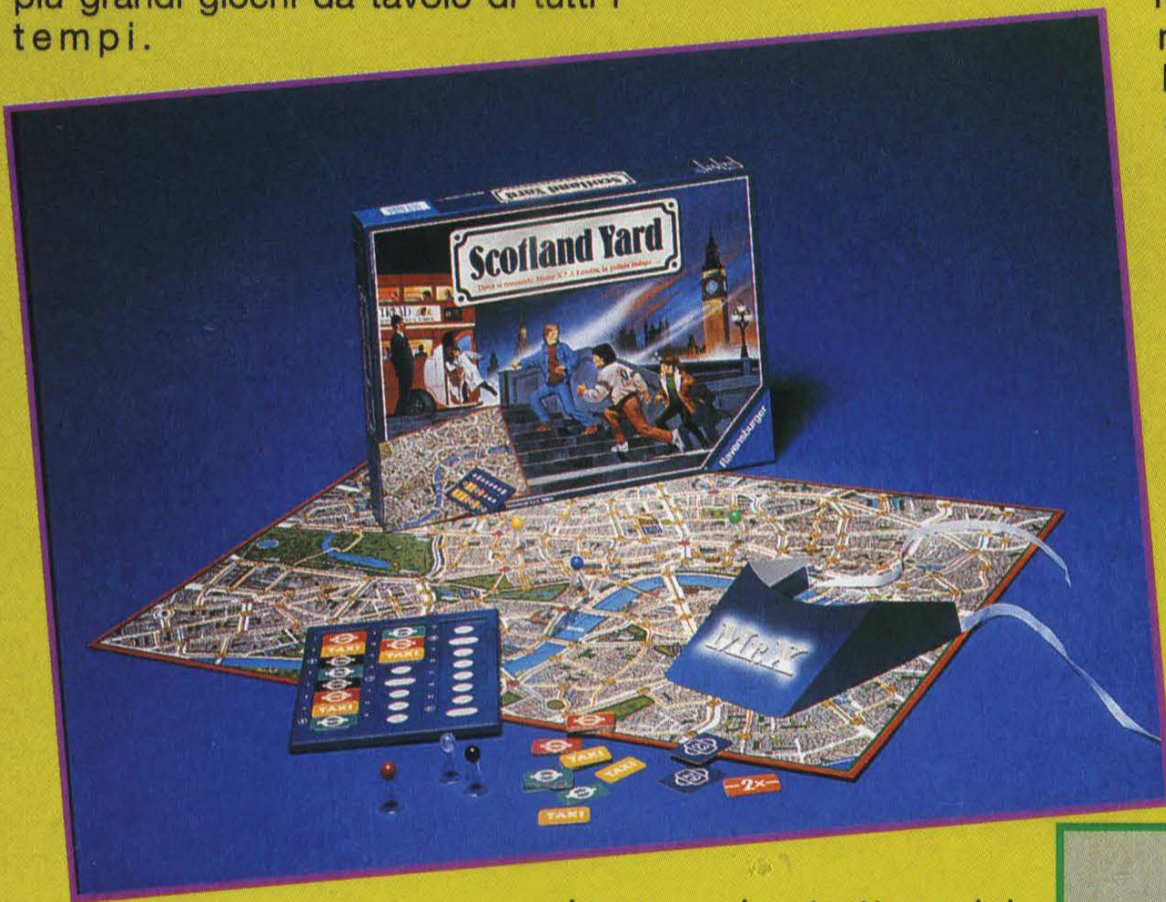
Globalmente, Conquista la Corona è un prodotto degno di attenzione, apprezzabile in particolar modo per la propria velocità e per la mancanza di regole complesse. Il materiale gode di una grafica affascinante, in perfetto stile medioevale, e le partite giocano su di una tale quantità di variabili da non correre il rischio di diventare monotone. Un appunto riguarda le istruzioni, che nella versione italiana mancano spesso di chiarezza e contraddicono quelle in inglese. Una volta superato il problema, la strada è comunque tutta in discesa, ed è una strada davvero divertente.

Andrea Fattori

## SPECIALE RAVENSBURGER

Vista la mancanza di nuovi prodotti per questo mese, ci è sembrato giusto dedicare lo spazio libero a una ditta che da sempre si contraddistingue per qualità e longevità: la Ravensburger. I suoi giochi, anche quelli più vecchi, restano sempre dei classici indimenticabili e a distanza di molti anni possono ancora rivelarsi incredibilmente divertenti.

## SCOTLAND YARD

Il primo di questa breve rassegna non poteva essere che il grande gioco di guardie e ladri ambientato a Londra. Indubbiamente il miglior titolo della casa tedesca, si colloca meritatamente tra i più grandi giochi da tavolo di tutti i tempi.

Lo scopo e il meccanismo sono molto semplici e affascinanti: uno dei giocatori impersona il terribile Mr. X, un ladro dalle incredibili capacità che la polizia non è mai riuscita a prendere, mentre gli altri muovono le forze dell'ordine. La partita si svolge nell'arco di 24 turni, durante i quali il ladro deve fuggire per la città, mentre Scotland Yard deve fare il possibile per bloccarlo. Entrambi gli schieramenti dispongono di un numero limitato di biglietti, divisi tra autobus, tram, taxi, metropolitana e traghetto, grazie ai quali è possibile effettuare i propri spostamenti. Mr. X segna i propri movimenti su di un'apposita tabella, che ovviamente viene tenuta segreta, ma deve comparire di tanto in tanto (più o meno ogni cinque turni di gioco). In base alle sue apparizioni, gli investigatori dovranno ipotizzare i futuri movimenti del ladro e cercare di bloccarlo occupando la stessa casella su cui si trova lui.
Terribilmente divertente, Scotland Yard appartiene a quella cerchia di "must have" che qualunque appassionato di boardgame non può lasciarsi sfuggire.

## IL LABIRINTO MAGICO

Su di un tabellone quadrato vengono disposte una serie di caselle semovibili, raffiguranti le vie e le pareti di un labirinto. Ciascuno dei giocatori ha davanti a sé un mazzo di carte su cui sono indicati alcuni oggetti, contenuti all'interno del labirinto: all'inizio del gioco viene pescato il primo degli oggetti e la caccia comincia. Poiché le strade presentano una serie pressoché incredibile di vicoli ciechi, molto difficilmente si avrà la fortuna di poter raggiungere per via diretta l'oggetto in questione. Fortunatamente è possibile modificare la struttura del labirinto, inserendo negli appositi spazi una nuova casella e spostando così tutta la fila scelta.
Il gioco, graficamente attraente e ben congeniato, si rivela essere in realtà un terribile rompicapo. Spesso un semplice spostamento di caselle può ribaltare totalmente la situazione, ed è necessario studiare attentamente ogni singola mossa per evitare di bloccarsi con le proprie mani. Vince ovviamente chi raccoglie per primo tutti gli oggetti indicati dalle apposite carte.
Semplice ma, allo stesso tempo, terribilmente difficile, costituisce un'ottima alternativa ai soliti classici per gli amanti dei giochi-puzzle. Veramente bello.

## I MAESTRI DEL LABIRINTO

Chiude la breve rassegna l'espansione del gioco che abbiamo appena visto, di cui sfrutta le regole base con alcune interessanti aggiunte. Il sistema di movimento rimane inalterato, ma sono stati inseriti numerosi elementi di contorno: innanzitutto lo scontro avviene tra maghi, impegnati in un'affannosa raccolta di componenti per incantesimi. Questo significa che tutti i concorrenti hanno obiettivi comuni, il che inserisce in maniera più attiva e diretta l'elemento competitivo. Inoltre i giocatori dispongono di tre bastoni dei desideri, grazie ai quali è possibile muovere due volte all'interno dello stesso turno. Aggiungete a questo il fatto che la grafica è stata rivista e migliorata in chiave fantasy, e avrete un quadro abbastanza chiaro del tutto.
Leggermente più complesso del proprio antecedente, ma sempre estremamente intuitivo, I Maestri del Labirinto è l'ideale completamento del Labirinto Magico. Quest'ultimo resta comunque consigliato a chi ama le cose semplici.

**VIA ISIDORO LA LUMIA, 37**
**90139 PALERMO**
**Tel.091/331258 - 329363**

OFFERTE SPECIALI !!!

| | | |
|---|---|---|
| **MEGA CD + 5 GIOCHI** | **LIRE** | **625.000** |
| **MEGA DRIVE + SONIC** | **LIRE** | **249.000** |
| **MEGA DRIVE + SONIC + SONIC II** | **LIRE** | **329.000** |
| **GAME GEAR + SONIC** | **LIRE** | **248.000** |
| **GAME GEAR + SONIC + MICKEY MOUSE II** | **LIRE** | **289.000** |
| **SUPER FAMICOM** | **LIRE** | **339.000** |
| **S.FAMICOM + MICKEY MAGICAL ADV.** | **LIRE** | **439.000** |
| **SUPER NES + S.MARIOLAND** | **LIRE** | **320.000** |
| **PC NEC DUO - R** | **LIRE** | **589.000** |
| **NEO GEO + SENGOKU II** | **LIRE** | **930.000** |

**ATTENZIONE!! SETTEMBRE E' IL MESE DELLE GRANDI OCCASIONI:**

**NEO GEO**

| | |
|---|---|
| FATAL FURY II | 375.000 |
| WORLD HEROES II | 375.000 |
| SENGOKU II | 340.000 |
| SAMURAI SHADOWN | 399.000 |
| S.SIDEKICK | 370.000 |
| ART OF FIGHTING | 380.000 |

| | | |
|---|---|---|
| PC ENGINE | DA | 25.000 |
| MD | DA | 35.000 |
| S.NES | DA | 80.000 |
| S.F.C. | DA | 80.000 |
| GAME GEAR | OCCASIONISSIMA | |
| GAME BOY | OCCASIONISSIMA | |

**TUTTE LE NOVITA' A PREZZI INCREDIBILI!**

STREER FIGHTER II (MD) + JOYPAD A SEI BOTTONI + GAME CONVERTER L. 240.000

**Telefona allo**
**091/331258**
**091/329363**

# ROGUE

**Era stato detto abbondantemente, sarà un autunno caldo. La mole dei giochi proposti dalle varie case è letteralmente impressionante e di qui la quantità di informazioni relative; speriamo che le pagine bastino...**

Con cosa iniziare... Sono molte le novità (e anche le uscite di prodotti annunciati da molto), allora vediamo di cominciare con qualcosa di totalmente nuovo: un gioco unico per tematiche e ambientazione, di grande fascino, e di sicuro successo (e già largamente annunciato... NdAlex); di cognome fa DAS, e di nome....

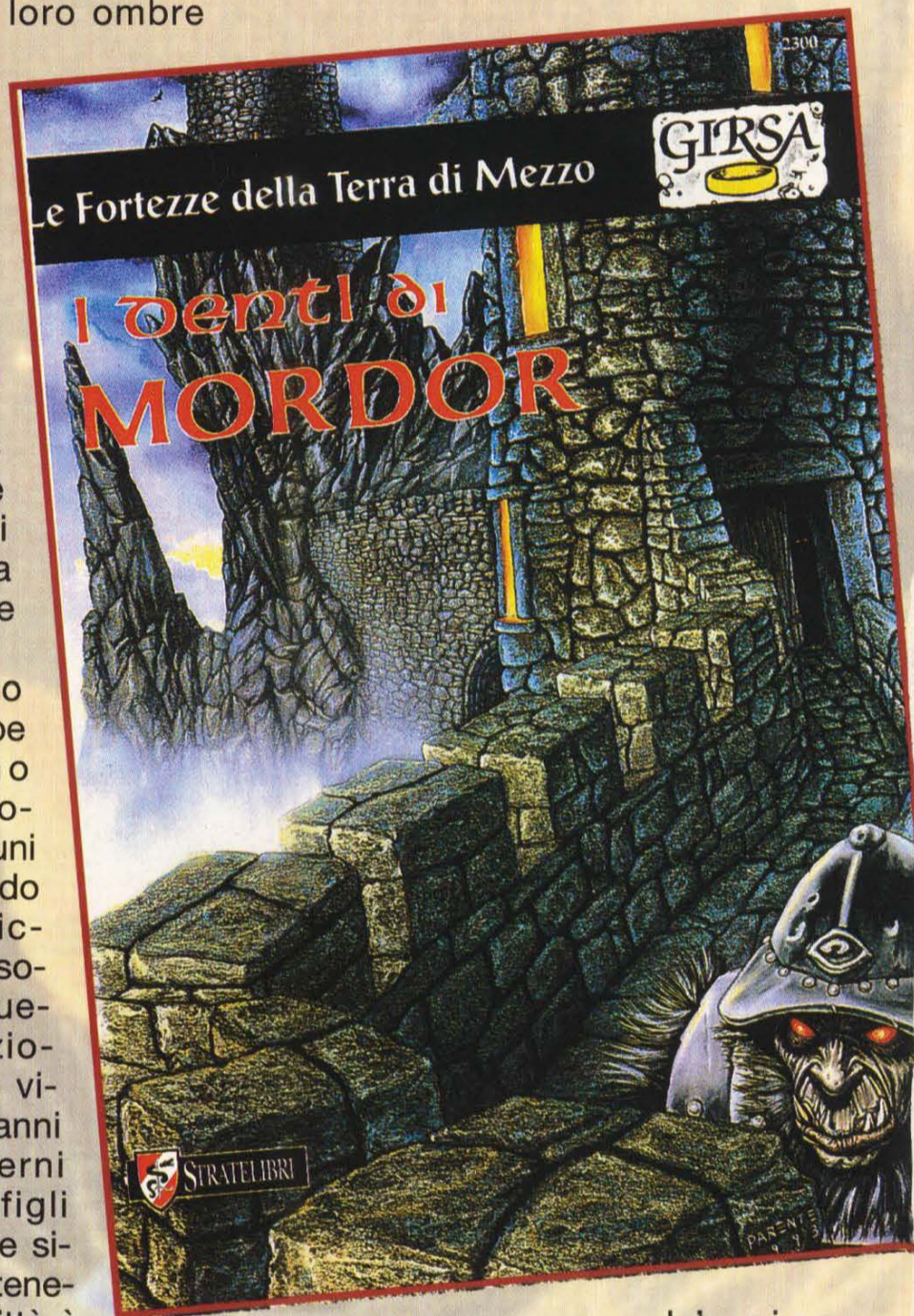
## VAMPIRI

*"E chi non beve con noi*
*Sprofondi tra i morti"*
**John Dyer**

Caino venne maledetto da Dio, perché per primo aveva versato il Sangue, e il Sangue fu la sua dannazione, nessun Uomo avrebbe più potuto ucciderlo, e la sua stirpe sarebbe stata maledetta, e lontana dallo sguardo di Dio. Nella sua solitudine Caino creò tre figli attraverso il Sangue e questi furono i Tre della Seconda Generazione, che dominarono la città di Enoch, e i Tre crearono gli Antidiluviani, fondatori dei Tredici Clan. Poi, attraverso il Diluvio e le prime Jihad, sopravvivendo alla Gehenna, nacquero le altre Generazioni, e i Cainiti entrarono nel Mondo dei Mortali, dominandolo, comandandolo e sovvertendolo.

Ora è l'epoca della Quindicesima Generazione, e gli ultimi Vampiri, i Fratelli Neonati, camminano per i bui vicoli rischiarati dalle luce al neon delle città dell'Uomo, dove grattacieli di cristallo e acciaio svettano sormontati da gargoyle e statue gotiche gettano le loro ombre impassibili su di una lotta che perdura da sempre quella delle Prede e dei Cacciatori, quella delle "Vene" e dei "Fratelli", tra Mortali e Vampiri.

In un mondo che potrebbe benissimo essere il nostro tra alcuni anni, il mondo del Gothic-Punk, i personaggi di questo rivoluzionario gioco vivono nei panni di moderni Vampiri, figli della notte e signori delle tenebre. Ogni città è dominata da un Principe, e ogni giovane Vampiro deve obbedienza al suo Sire, rispettare le Sei Tradizioni, sopravvivere alle Jihad degli Antichi e, possibilmente, nutrirsi.

Pregio principale del gioco è quello di avere un'eccezionale ambientazione, trattata con una grande dovizia di particolari e meticolosità, le informazioni di supporto al Master (Narratore) sono considerevoli, e gli scenari possibili molto numerosi. Eccezionale anche la qualità grafica del gioco, presentato con un'ottima veste e illustrazioni di alta qualità. Innovativa la dinamica di gioco, con un sistema di regole totalmente differente da qualunque altra cosa si sia vista in italiano, ma altamente accessibile e tale da non intralciare il gioco ma da assecondarne la fluidità.

L'unico possibile inconveniente è rappresentato dal fatto che per tematiche ed elementi trattati il gioco raggiunge il suo meglio se praticato da giocatori esperti e tanto fortunati da avere a disposizione un bravo Narratore, dotato di immaginazione e buon senso (il che non guasta mai). Infatti, come si può facilmente intuire, Vampiri pone un forte accento sulla narrazione e sul gioco di ruolo ed è decisamente diverso da tutti gli altri giochi già in commercio. Decisamente consigliato a chiunque voglia dedicarsi a qualche cosa di nuovo e di grande fascino.

PARENTE 1992

Sono finalmente disponibili tre novità che oramai non sono più tali, nel senso che sono state annunciate ormai da alcuni mesi, sono targate Stratelibri, e sono:
Non Morti, Quattro Minuti a Mezzanotte e I Denti di Mordor.
Sono già stati trattati nei mesi precedenti, ma un minimo di descrizione per ognuno è d'obbligo.

**Non Morti**
Ormai ne ho parlato in tutti i possibili modi, e qui dirò (nuovamente) che si tratta di un supplemento universale per giocare un'intera campagna incentrata sui Signori dei Lich, sui loro eserciti e sulle loro ambizioni di conquista.
**Quattro Minuti a Mezzanotte**, seguito ideale di Sei e Cinque Minuti, propone quattro brevi scenari incentrati su "classici temi" del cinema horror, come gli Zombi, i Mannari, e simili.
**I Denti di Mordor**
Modulo geografico della serie "Fortezze" per GiRSA. Non esattamente il massimo dell'utilità sotto il punto di vista del gioco, in quanto si tratta di una delle più difendibili fortificazioni della terra di Mordor, ma importante elemento informativo per gli appassionati di Tolkien.
Inoltre dovrebbero essere disponibili (nel momento in cui scrivo sono in fase di impaginazione) altri moduli per i giochi Stratelibri, tra cui GRAN BURRONE (la Casa di Elrond, modulo geografico), GUERRIERI FANTASMA (un modulo d'avventura) e un altro modulo geografico (ma molto più giocabile visto che rispetto all'edizione originale sono state aggiunte delle avventure), ossia MORIA.
Sempre in campo fantasy uscirà SPELL LAW, il supplemento per la magia del Signore degli Anelli ma soprattutto per RoleMaster.
Cyberpunk vedrà la pubblicazione di CROMEBOOK, compendio generale di armi, veicoli ed equipaggiamenti assortiti per gli avventurieri dell'anno 2020, e CREATURE DELLA NOTTE, nel quale vengono presentate inquietanti possibilità di inserimento nel gioco di Vampiri, Mannari e affini. Come se lo Sprawl non fosse già così terribilmente pericoloso...
Il Richiamo di Cthulhu vedrà l'uscita dell'ATLANTE DI LOVECRAFT, una raccolta dei luoghi Lovecraftiani e misteriosi che possono interessare maggiormente Custodi e Investigatori e I MILLE VOLTI DI NYARLATHOTEP, una colossale campagna incentrata totalmente sul misterioso Caos Strisciante, il Messaggero degli Antichi.

Se avete comperato GURPS e GURPS FANTASY (ma eventualmente anche GURPS CONAN) e siete interessati alla magia per la vostra campagna fantasy, allora l'ultimo prodotto della DAS fa per voi. Si chiama GURPS MAGIC ed è un compendio incredibilmente assortito di incantesimi (più di 300) riguardanti la Stregoneria, la Taumaturgia, l'Alchimia, con un sistema magico dettagliato e flessibile comprendente tutte le regole riguardanti l'improvvisazione della magia, la creazione di nuovi incantesimi, oggetti magici, grimori e tomi di conoscenze arcane e le misteriose e potenti rune.

Christian Antonini

# flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N□50954
C.C.I.A.A. N□1407688 MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

## Vendita per corrispondenza

## Tel.039-6082088

*Tutti i prezzi sono iva compresa*

| | |
|---|---|
| MD CONSOLE DUE | 245000 |
| MD CONSOLE PAL | 245000 |
| MD CONSOLE 2 PAL CON SONIC 2 | 289000 |
| MD CONSOLE 2 PAL CON SONIC | 239000 |
| MD CONSOLE 2 PAL CON SONIC | 269000 |
| GAME ADAPTOR | 16000 |
| JOYSTIK PRO 2 | 26000 |
| JOYSTIK PRO 1 | 29000 |
| JOYPAD 6 TASTI | 45000 |
| S.POWER JOYSTIK | 75000 |
| MAGIC ADAPTOR | 39000 |

GIOCHI MEGADRIVE USA,JAP,ITA

| | |
|---|---|
| ACQUATIC GAMES | 59000 |
| ADDAMS FAMILY | 115000 |
| ALIEN III | 85000 |
| ARIEL LA SIRENETTA | 79000 |
| BATMAN RET. | 79000 |
| BUBSY | 118000 |
| CAP.PLANET | 79000 |
| CHIKI CHIKI BOY | 69000 |
| COOL SPOT | 107000 |
| DINOSAURS FOR HIRE | TELEF. |
| DONALD DUCK | 37000 |
| DRACULA | TELEF. |
| DRAGONS FURY | 89000 |
| EA HOCKEY | 67000 |
| EA JORDAN VS BIRD | 49500 |
| ECCO THE DOLPHIN | 87000 |
| FLASH BACK | 108000 |
| GLOBAL GLADIATORS | 88000 |
| GUNSTAR HERO | 109000 |
| HOOH | TELEF. |
| JAMES BOND 007 | 69000 |
| JOHN MADDEN 92 | 65000 |
| JUNGLE STRIKE | 115000 |
| JURASSIC PARK | 129000 |
| KID CHAMALEON | 45000 |
| LAKERS VS CELTICS | 79000 |
| LEMMINGS | 89000 |
| LOTUS TURBO CH. | 79000 |
| MICRO MACHINE | 88000 |
| MORTAL COMBAT | 129000 |
| NINJA TURTLES | 95000 |
| OLIMPIC GOLD | 79000 |
| ROAD RASH | 49000 |
| ROBOCOP | 79000 |
| ROCKET KNIGHT | 119000 |
| S.WRESTE MANIA | 79000 |
| SHADOW DANCER | 47500 |
| SIMPSON | 89000 |
| SONIC | 38500 |
| SONIC II | 59000 |
| STREET FIGHTER II | TELEF. |
| STREET OF RAGE | 49000 |
| STREET OF RAGE II | 98000 |
| TEAM USA BASKET | 89000 |
| TERMINATOR 2 | 89000 |
| THUNDER FORCE 4 ITA | 99000 |
| TINY TOON | 97000 |

| | |
|---|---|
| S.SHINOBY 2 | 89000 |
| TURRICAN | 48000 |
| ULTIMATE SOC. | 115000 |
| UNIVERSAL SOLDIER | 79000 |
| WORLD TROPHI SOC | 98000 |
| WWF WRESTLEMANIA | 84000 |

| | |
|---|---|
| GAME GEAR CONS. CON GIOCO | 199000 |
| GG CONSOLE CON 4 GIOCHI | 269000 |
| LENTE | 15000 |
| MASTER G.CONVERT. | 29000 |
| ALIMENTATORE | 18000 |

| | |
|---|---|
| ADDAMS FAMILY | 79000 |
| BART SIMPSON | 69000 |
| DRACULA | TELEF. |
| HOOK | TELEF. |
| JURASSIC PARK | 79000 |
| LEMMINGS | 65000 |
| MICKEY MOUSE II | 59000 |
| MORTAL COMBAT | 89000 |
| OLIMPIC GOLD | 48000 |
| PRINCE OF PERSIA | 65000 |
| ROBOCOP 3 | 79000 |
| ROBOCOP 3 | 79000 |
| SHINOBY II | 55000 |
| SILVESTER E TWEETY | TELEF. |
| SONIC II | 60000 |
| STREET OF RAGE | 65000 |
| STRET OF RAGE 2 | TELEF. |
| SURF.NINJA | 74000 |
| TERMINATOR 2 | 79000 |
| TOM E JERRY | 68000 |
| WIMBLEDON TEN. | 58000 |
| WWF | 79000 |

| | |
|---|---|
| SNES SCART | 279000 |
| SNES CONS SCART CON STREET FIGHTER 2 | 379000 |
| UNIVERSAL ADAPT. | 33000 |
| S.POWER JOYSTIK | 75000 |

| | |
|---|---|
| ADAMS FAMILY | 85000 |
| BUBSY | 119000 |
| COOL SPOT | TELEF. |
| DEAD DANCE | 119000 |
| DRACULA | TELEF. |
| FINAL FIGHT 2 | 119000 |
| GOLDEN FIGHT | 89000 |
| HOOK | 85000 |
| JURASSIC PARK | TELEF. |
| LEMMINGS | 89000 |
| MICKEY MOUSE | 119000 |
| MORTAL COMBAT | 159000 |
| POWER ATHLETE | 79000 |
| PRINCE OF PERSIA | 79000 |
| RUSHING BEAT 2 | 109000 |
| S.MARIO COLLECTION | 169000 |
| STREET FIGHTER II STRIKER | 139000 |
| TURBO VERSION | 179000 |
| TURTLES IN TIME | 99000 |

| | |
|---|---|
| GAME BOY CONS | 129000 |
| CONSOLE CON GIOCO A SCELTA | 149000 |
| LENTE | 22500 |
| SOUND BOY | 19500 |
| GB GUSCIO | 14000 |
| ALIMENTATORE | 16000 |

**VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI NUOVISSIMI PER GAME BOY A PARTIRE DA LIRE**

**39000 !!!!**

**PREZZI PAZZI !!!!**
**TELEFONA SUBITO !!!!**

**PER MEGADRIVE**

| | |
|---|---|
| FATAL FURY | 85000 |
| GOLDEN AXE III | 75000 |
| MICKEY E DONALD | 69000 |
| SIDE POCKET | 69000 |
| S.MONACO GP II | 65000 |
| TAZMANIA | 65000 |
| HOLIFIELD BOXING | 55000 |

**PER SNES**

| | |
|---|---|
| BATMAN RETURN | 79000 |
| SPIDERMAN VS XMAN | 79000 |
| STREET FIGHTER II | 79000 |

**PER GAME GEAR**

| | |
|---|---|
| BATMAN RETURN | 49000 |
| S.MONACO GP II | 45000 |

TUTTI I NOMI E MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI.

*Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.*

*ECCEZIONALE, DOPO IL PRIMO ACQUISTO, POTRAI USUFRUIRE AUTOMATICAMENTE DI UNO SCONTO IN PIU'!*

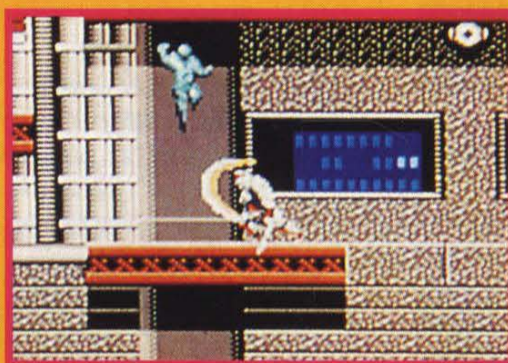
# CONTROL YO

**Ben ritrovati con un'altra puntata di Control Your Console!!! Lo spazio e tiranno, quindi cerco di tagliare corto e vi saluto vivamente!!!**

**Dave.**

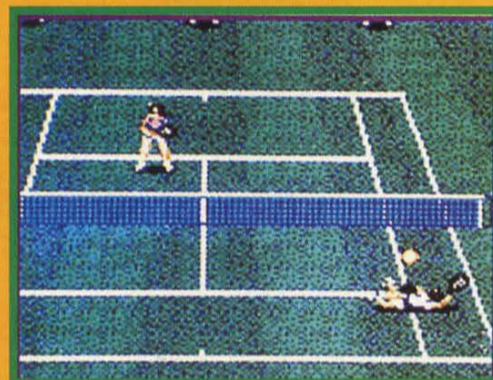
## GAME GEAR BUSTERS

### SONIC 2

Arrivati alla schermata di presentazione dove c'è il mostro che rapisce Tails, aspettate che arrivi Sonic al centro dello schermo e tenete sempre premuti start, A, B. Quando appare la scritta Sonic the Hedgehog 2 premete il pad in diagonale a sinistra (ma in alto o in basso? Penso che sia meglio per i lettori provarle tutte e due... NdD) finche non sentirete un suono. Premendo ora start potrete scegliere il livello da cui partire. Grazie ancora a Matteo Carnesi...

### SHINOBI 2

Ecco a voi il codice per partire con tutti i ninja e tutte le gemme (tranne quella rossa che si trova nell'ultimo schermo): DFA71.

### WIMBLEDON

Per arrivare alla finale con le caratteristiche del tennista al massimo non dovete far altro che inserire la seguente password: NEGIQOSJQUGG. Spero che ora siate felici e contenti...

## SUPER FAMICOM BUSTERS

### SUPER GHOULS'N'GHOSTS

Per sconfiggere l'ultimo mostro e godersi lo stupendo finale di questo altrettanto stupendo gioco, procedete in questo modo:

a) appena arrivate nella stanza posizionatevi esattamente sotto la testa del mostro, solo leggermente a destra o a sinistra in modo da evitare (anche se per poco) il raggio che spara verso il basso.

b) Il mostro spara i suoi colpi a due diverse frequenze rispetto alle piattaforme: se lancia i suoi colpi qualche attimo dopo l'uscita delle piattaforme è difficile colpirlo, se invece li lancia contemporaneamente è possibile colpirlo.

c) Aspettate che le due piattaforme si incrocino e saltate verso l'alto, vi troverete su una delle delle due. Ora andrete verso l'alto e potrete facilmente colpire il mostro due o tre volte. d)ripetete il tutto per qualche volta e godetevi il finale.

### TOP GEAR

Ecco alcune password per iniziare dal livello desiderato a livello amateur:

| | |
|---|---|
| MOONBATH | GEARBOX |
| CARPARK | ROADHOG |
| EMULATOR | ANALYSER |
| HORIZONS | |

Spero che ora siate tutti felici...

### BUBSY

Ringraziamo anticipatamente Marco Trentin per averci spedito i codici di questo strepitoso giochetto:

Livello

| | |
|---|---|
| 1: JSSCTS | 2: CKBGMM |
| 3: SCTWMN | 4: MKBRLN |
| 5: LBLNDR | 6: JMDKRK |
| 7: STGRTN | 8: SBBSHC |
| 9: DBKRRB | 10: MSFCTS |
| 11: KMGRBS | 12: SLJMBG |
| 13: TGRTVN | 14: CCLDSL |
| 15: BTCLMB | 16: STCJDH |

### MAGIC SWORD

Andate nel menu opzioni e posizionatevi su exit. Ora tenete premuti contemporaneamente L e R sul secondo joypad. Nel frattempo premete contemporaneamente in entrambi i joypad il tasto start. Così facendo apparirà un menu segreto in cui inserire le vite e da che livello partire.

### ADDAMS FAMILY

Lo sapevate che inserendo "1111" come password si inizierà la partita con 100 vite a disposizione?

### PARODIUS

Volete disporre di una manciata di power up in più? Beh, non dovrete far altro che andare nello schermo delle opzioni e premere alto, alto, basso, basso, sinistra, destra, sinistra, destra, B, A. Si dovrebbe sentire un jingle. Ora giocate, mettete in pausa e digitate alto, alto, basso, basso, sinistra, destra, sinistra, destra, X, X, B, B, Y, A, Y, A. Il dado è tratto...

### SUPER MARIO

Una volta trovata la Star Road entrate nello Star World 5 con la cappa, saltate le varie koopas, colpito il mattone che fa uscire le monete e premete la P; se tutto va bene potrete sfruttare il sentiero di monete per prendere il volo. Volate in alto e troverete la chiave e la serratura per entrare nel Mondo Speciale con 8 nuovi livelli bellissimi, terminati i quali... sorpresa!

Grazie a Lorenzo Bendinelli della nostra cugina PC Action...

## MEGA DRIVE BUSTERS

### MAZIN SAGA

Ecco qualche bella tecnica per sconfiggere i mostri di questa nipponicissima cartuccia per Mega Drive!

Garada K7: gli attacchi volanti sono quello che ci vuole per stenderlo. Attenti alla sua fiamma!

Slug Head: andate di spadate volanti. Appena steso, mentre sta per rialzarsi, date una spadata in alto e lo prenderete sempre.

Dino Beast: questa specie di dinosauro troppo cresciuto è molto vulnerabile se colpito con le spadate basse e veloci. Colpitelo ripetutamente ogni qual volta si avvicina. Quando fa la sua spallata, paratela bassi appena arriva e poi colpitelo con le spadate basse come sopra...

Buster Claw: fatelo venire all'attacco e dategli una spadata volante. Lui cadrà e voi tornerete alla vostra posizione originaria. Continuate così e dopo un po' se ne andrà all'altro mondo.

Negative Manzinger: mettetelo in un angolo e saltate e colpite ripetutamente. Alle prime parerà sempre, ma dopo un po' riuscirete a beccarlo. Dopodiché, mentre si alza, beccatelo con spadate alte.

Mazinger Hell: questo dovrebbe essere il più forte nemico del gioco, ma in realtà è il più scarsone. Dovete colpirlo con un bel po' di spadate volanti e, una volta steso, fate una bella spadata alta mentre si alza. Attenti al suo raggio che, anche se parato, leva un po' di energia (come un colpo di spada).

Grazie di cuore a un certo Manga Warrior (un nome davvero originale... NdD).

### CENTURION

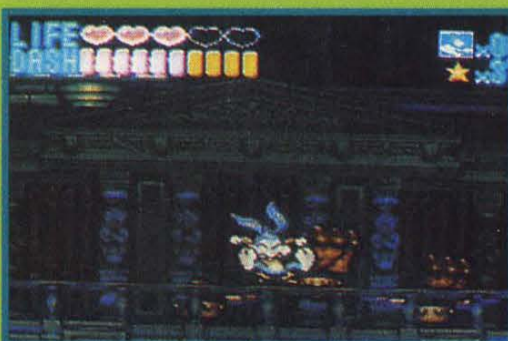
Se desiderate avere il controllo di tutte le province e il grado di proconsole penso proprio che dobbiate ringraziare Mirko Nasini. Ecco a voi la password dei desideri: IQUA NGMG 5555 55EV KG5W JUIE.

### TERMINATOR

Quando incomincia il primo stage e trovate le bombe dovete prenderle e ritornare indietro.

Facendo così per ben tre volte riuscirete a collezionare nove bombe. Mille grazie a Matteo Carnesi...

### TINY TOON ADVENTURES

Ecco per voi affezionati lettori alcuni codici, ma non chiedetemi a cosa servono! Puppateveli:
HMBB LLDL DDBK LLLD LDTN
NBBB TKLL LDBB TGDL DLNV
XRBB TZLL DLBB TKLD DLNT

### FATAL FURY

Che ne dite di alcuni consigli per battere tutti i nemici con Terry Bogard?

Duck King: quando appare il "fight" partite subito con un pugno infuocato e continuate così finché non l'avete steso.

Richard Meyer: adoperate la stessa mossa che utilizzate con il re delle papere, buttatelo in un angolo e dategli dei calci bassi. Fate attenzione a quando si attacca alle sbarre che sono sopra di lui, dovete stare fermi e contrattaccare con un pugno infuocato o una scivolata all'indietro.

Tung Fu Rue: è un po' complicato ma si può fare, usate più calci alti che potete, solo quando è in una buona posizione potete tirargli un pugno infuocato, quando è lontano tirategli il fuoco. Continuate così e la vittoria è assicurata...

Michael Max: facilissimo, fate un accoppiamento di calci in volanti e pugni infuocati e lo stenderete subito, ma attenzione ai "tornado ambulanti"

Raiden: sembra difficile ma in realtà non lo è, basta massacrarlo di pugni infuocati e lo stenderete in 2 round.

Andy Bogard: fate accoppiamento di calci volanti e pugni infuocati. Fate attenzione alle fireball...

Joe Higashi: eliminatelo con la stessa tecnica che avete utilizzato per uccidere Andy, fate solo attenzione alla mossa della tigre, potrebbe togliervi molta energia.

Geese Howard: abbastanza complicato, dovete avere una buona dose di fortuna, lui ha una presa particolare per tutte le mosse di Terry, quindi cercate di colpire basso e di saltare sempre quando lancia l'onda di fuoco blu...

Là, ho finito! Come avrete notato questo mese il poco spazio a disposizione è stato dedicato maggiormente ai mostroni a 16 bit, ma mi riprometto di riservare sul mese prossimo ampio spazio anche alle altre console, sempre che voi mi mandiate dei trucchi!!!

# L'ARCOBALENO

### SUPER NES
- Mortal Kombat
- Street Fighter 2 turbo
- World Hero
- Cool Spot
- Asterix
- Striker
- Bomberman '93
- Goof Troop
- Jurassic Park
- Young Merlin
- Family Tennis
- Operation Logic Bomb
- Dungeon Master
- Sengoku
- Baseball 2020
- Spell Craft
- Tecmo NBA Basket
- Super Tetris
- Alien 3
- Kawasaki

### NINTENDO
| | |
|---|---|
| Faxanadu | 49.000 |
| Lemmings | 59.000 |
| Low G Man | 59.000 |
| Nes open | 49.000 |
| New Zealand Story | 79.000 |
| Power Blade | 49.000 |
| Simpsons 2 | 99.000 |
| Solstice | 49.000 |

### GAME BOY
- Speedy Gonzales
- Cool Spot
- Addams Family 2
- Asterix
- Zelda
- Bubble Bobble 2
- Nigel Mansell
- Mortal kombat

### MASTER SYSTEM
| | |
|---|---|
| Donald Duck | 82.000 |
| Golden Axe | 69.000 |
| Volleyball | 59.000 |
| Mickey Land Illusion | 82.000 |
| Batman Return | 78.000 |
| Sonic 2 | 82.000 |
| Out Run | 59.000 |
| Pit Fighter | 82.000 |

### NEO GEO
- Fatal fury special
- Viewpoint
- Samurai Shodown
- Top Hunter
- Magician Lord
- Ninja Combat
- Cyber Lip
- Ghost Pilot

### MEGADRIVE
- Shinoby 3
- Davis Cup Tennis
- Rocket Knight ad.
- Bubsy
- Mortal Kombat
- Street Fighter 2
- Ex Ranza
- Strider 2
- Jurassic Park
- WWF 2
- PGA Tour Golf 2
- Side Pocket
- Menacer + 6 games
- Shining Force
- Micromachines
- Flashback
- X Men
- Super Kick Off
- Jungle Strike
- Hook

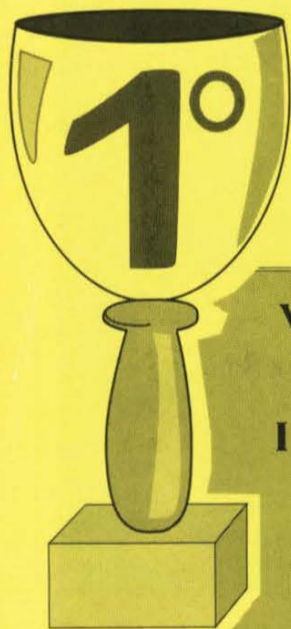
**via Cassia, 6c (Ponte Milvio) - ROMA - tel. 06/ 33.33.486**

# VIDEOLAND

**ARRIVA PRIMA DI TUTTI**

APERTI DALLE 10.00 ALLE 20.00
LUNEDI
DALLE 15.00 ALLE 20.00
ORARIO CONTINUATO
MM Loreto
( USCITA P.ZZA ARGENTINA)

NOI SIAMO QUI

1°

- 1° IN ITALIA AD AVER RAGGIUNTO LA QUOTA DEI 8000 SOCI
- 1° A NOLEGGIARE I SEGA CD GAMES
- 1° A NOLEGGIARE 24H SU 24 H VIDEO GIOCHI PER VIDEOGAMES

VIDEOLAND NON È PRIMA NEL DISPORRE DI VIDEO GIOCHI NON ANCORA PRESENTI SUL MERCATO.

IL NOLEGGIO VIDEO GIOCHI È SOLO VIDEOLAND.

*TUTTI GLI ALTRI POSSONO SOLO: SPERARE E INVENTARE*

NOLEGGIO/VENDITA

SUPER NES
SUPER FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - M.M. Loreto

**Da questo mese mi sono impossessata di questa rubrica, con il consenso, quasi volontario, del nostro Dave. L'indirizzo è sempre lo stesso, vi ricordo di allegare una fotocopia di un documento, onde evitare stupidi scherzi...**

**Silvia**

Vendo **Mega Drive** completo di joypad e i seguenti giochi: Sonic, Moonwalker, Spiderman. Il tutto a L. 400.000. Telefonare allo 0872/969589 e chiedere di Edoardo.

Vendo Sega **Mega Drive** completo di due joypad, il gioco Sonic e tutto l'occorrente, imballo originale (mai usato) (cosa, l'imballo? NdD), il tutto a L. 299.000. Telefonare allo 0532/656446 e chiedere di Riccardo.

Vendo le seguenti cartucce per **Game Boy**: Robocop, Star Wars, Ninja Turtles II, Fortress of Fear, tutte in perfette condizioni. Vendo inoltre la lente e il Porta GB. Prezzi trattabili. Telefonare allo 0823/950692 e chiedere di Andrea, preferibilmente ore pasti.

Vendo per **Super Famicom** la cartuccia Super Contra Spirits a sole L.60.000, completa di confezione e istruzioni. In alternativa la scambio con Axelay o F-Zero (cartucce giapponesi o americane). Vendo inoltre NES , completo di pistola Zapper, Robot, due joypad, Nes Advantage, cinque giochi e undici numeri della rivista "Club Nintendo". Il tutto a L. 200.000. Telefonare allo 0332/820402 e chiedere di Massimo (dopo le ore 18:00).

Vendo **Commodore 64** con molti accessori e altrettanti giochi, sia su dischetto che su floppy disk (e la differenza? NdAlex), in più tre floppy disk vuoti e una utility per poter caricare più velocemente i giochi. Valore totale 1.100.000. Il prezzo sarà da decidere al momento del probabile acquisto (secondo le quotazioni della lira... NdD). Telefonare allo 0423/972177 e chiedere di Andrea (dopo le ore 16:30).

Vendo molti giochi per **Mega Drive** a L. 35.000 e molti altri per Master System a L. 15.000. Telefonare allo 0421/679364 e chiedere di Luca.

Vendo **Action Set** Nintendo, completo di due joypad, pistola Zapper, cavo TV, alimentatore e in più quattro cartucce: Metal Gear, Super Mario Bros, Duck Hunt e infine Dream Master. Il tutto a L. 200.000. Telefonare allo 0586/860555 e chiedere di Simona.

Vendo **Commodore 64** completo di un joystick, due registratori, interfaccia e circa due-trecento cassette. Il tutto a L. 150.000. Sono anche disposto a scambiarlo con Game Gear e due giochi. Telefonare allo 06/8188589 e chiedere di Roberto.

Scambio, vendo e acquisto cartucce per **Mega Drive**, Super Nintendo, Neo Geo (solo se in perfette condizioni). A disposizione numerosi titoli di Thunder Force IV, Final Fight, Road Runner, Power Athlete, Fatal Fury II, Super Side Kick, Soccer Brawl e tanti altri. Telefonare allo 0883/613562 e chiedere di Nicola Grossi (ore serali).

Vendo **Sega Genesis**, completo di alimentatore, presa scart, un joypad, più otto cartucce. Il tutto a L. 400.000. Telefonare allo 0342/380802 e chiedere di Giulio.

Vendo Sega **Master System** II più Alex Kidd in memoria a L. 150.000. Vendo inoltre molti altri giochi. Telefonare allo 041/482038.

Vendo Sega Mega Drive più joypad, adattatore per giochi giapponesi e nove cartucce. Il tutto a L. 850.000 trattabili. Telefonare allo 035/570084 e chiedere di Emil.

Vendo per **Super Nes** le seguenti cartucce: Final Fantasy II e Zelda III. Solo quattro mesi di vita. Vendo anche cartucce per Super Nes. Prezzo ancora da trattare. Telefonare allo 055/9789120.

Vendo Sega **Mega Drive**, semi nuovo, con cavo antenna, alimentatore, joypad e quattro cartucce (Super Thunder Blade, Sonic, Moonwalker, Pit-Fighter). Il tutto a L. 500.000. Telefonare allo 0445/962253 e chiedere di Federica. Annuncio valido solo in provincia di VI.

Vendo Sega **Mega Drive**, cinque mesi di vita, con sette giochi, in più adattatore euro-japan e modifica per usare giochi americani. Il tutto a L. 350.000. Sono anche disposto a scambiare il tutto con Neo-Geo. Telefonare allo 0423/21315 e chiedere di Nicolò.

Vendo Sega **Mega Drive**, completo di un joypad e i seguenti giochi: Bulls VS Lakers, Streets Of Rage, Ninja Turtles, Road Rash, Columns. Il tutto a L. 390.000. Telefonare allo 0363/399310 e chiedere di Mauro.

Vendo Sega **Master System II** con due control pad, control stick, Alex Kidd in memoria e quattro cartucce. Il tutto a L. 200.000. Telefonare allo 086/64015 e chiedere di Pierluigi.

Vendo Sega **Master System** con ben quindici giochi, tra cui: Sonic II, Shadow of the Beast, Thunderblade, Cyborg Hunter, Tazmania, Terminator, Wonderboy, The Lucky Dime Caper. Il tutto a L.550.000. Per informazioni telefonare allo 0761/456474 e chiedere di Marco.

Compro giochi usati per **Neo-Geo**. Telefonare, ore pasti, allo 051/590330 e chiedere di Roberto Consiglio.

Vendo Nintendo **Super Famicom** a L. 250.000 e Sega Game Gear a L. 150.000. Vendo inoltre giochi, praticamente nuovi, per le suddette console, a metà prezzo. Telefonare se interessati allo 051/6251696 e chiedere di Nicola.

Vendo Nintendo **Game Boy**, completo di auricolari, cavo di collegamento, tre cartucce e valigietta Nuby porta Game Boy e quattro cartucce. Il tutto a L. 110.000. Telefonare allo 02/48841585 e chiedere di Diego.

Vendo, per Sega **Mega Drive** giapponese, il gioco Quack Shot a L. 50.000. Telefonare allo 0965/672206 e chiedere di Lucio (dopo le ore 21:00).

Vendo molti giochi per **Super Nes** e Super Famicom, tutti in ottime condizioni. Telefonare allo 0187/517068 e chiedere di Tiziano.

Vendo **Nes** con pistola Zapper, due joypad e sei giochi. Il tutto a L.. 320.000. Sono anche disposto a scambiarlo con Mega Drive. Vendo inoltre, singolarmente altri sei giochi. Oppure Nes e dodici giochi a L. 600.000. O anche a L. 300.000 gli ultimi sei giochi. Telefonare allo 081/8763834 e chiedere di Roberto.

Vendo Sega Master System con il gioco Alex Kidd e un gioco a scelta tra i seguenti: Golden Axe, Scramble Spirits, Wimbledon, Mickey Mouse, Donald Duck, Aztec Adventure, Hang On, Golvellius. Il prezzo di ogni cartuccia parte da L. 20.000. Telefonare allo 035/956168 e chiedere di Patrizia.

Vendo **Game Boy** a L. 140.000. Vendo inoltre molti giochi per la suddetta macchina. Telefonare allo 0934/581892 e chiedere di Fabio. Ore pasti.

Vendo **Super Nintendo** 16 Bit in ottime condizioni, ancora in garanzia, completo di tutti gli accessori e due cartucce: Super Mario World e Street Fighter II. Telefonare allo 0934/929713 e chiedere di Cristian. Dopo le ore 15:00).

Vendo Philips **MSX VG 8020** con giochi, registratore e joystick. Il tutto a L. 350.000. Vendo inoltre la cartuccia Chuck Rock per Mega Drive a L. 65.000. Telefonare allo 02/816537 e chiedere di Luciano. Ore pasti.

Vendo per **Mega Drive** europeo i seguenti giochi: Centurion, Altered Beast, Spider Man, Star Flight, King's Bounty, Shadow of the Beast I e II, El Viento (cartuccia giapponese), Valis III Genesis, The Immortal, Quack Shot, World Cup Italia 90', Dick Tracy, Buck Rogers. Tutti come nuovi da L. 20.000 a L. 50.000. Telefonare da lunedì a venerdì dalle ore 18:30 alle ore 20:00 al seguente numero 049/618050 e chiedere di Ruggero.

Vendo Sega **Game Gear** più tre giochi (Columns, Ax Battler, Donald Duck) più Master Gear Converter. Il tutto a L. 350.000. Trattabili. Vendo inoltre Super Nintendo più Super Mario World, F Zero, Street Fighter II. Il tutto a L. 500.000. Trattabili. Telefonare allo 039/463022 o allo 039/480882 e chiedere di Emanuele.

Vendo svariate **riviste** di videogiochi, tra cui: Kappa, Consoles+, The Games Machine, Zzap!, CVG etc... Telefonare allo 0143/2819. Ore pasti.

Vendo **Commodore 64**, completo di tutti gli accessori, giochi e raccoglitore di trucchi. Il tutto a L. 200.000. Telefonare allo 02/97290447 e chiedere di Alessandro. Dopo le ore 14:00. Annuncio valido per Milano e provincia.

# MA COME E' BELLO DOVER FARE TUTTO DA SOLO

Eh sì, cari i miei lettori, il nostro caro e amato Paolone, a causa di pesanti oneri (leggi deve dare due esami a settembre, NdD), mi ha mollato il paccone di lettere e se l'è svignata in men che non si dica. (posso confermare... NdP) A questo punto mi è toccato leggere tutta la posta e selezionare il materiale da pubblicare. Sinceramente non sono rimasto troppo soddisfatto della maggior parte delle lettere, sarà forse per il calo estivo, ma ben il 95 della posta in mio possesso era formata da lettere del tipo "potete dirmi le caratteristiche del M-CD" o "è meglio il Super Famicom o il Mega Drive?" Il salvabile lo vedete tutto pubblicato in queste pagine. Quando leggerete questa mia introduzione saremo già alla fine di settembre, quindi la scuola, per la maggior parte di voi sarà già iniziata, quindi non posso evitare di farvi gli AUGURI di buon hanno squolastico (licenza poetica, NdD), tenendo però ben in considerazione che gli auguri portano rogna. Dalla regia ho concluso. Non mi resta che augurarvi buona lettura...

Dave

PS: Qua e là appariranno delle mie note. Scusatemi tanto, sono qui a Milano in un momento di pausa tra un appuntamento universitario e l'altro (leggasi esami) giusto per fare sentire la mia presenza. Non ve ne frega niente? Vabbè, e allora largo a Dave e alla (momentaneamente) sua posta!

Paolone

## IL FANTE DI QUADRI

Quasi mitica redazione di CM, vi sto comodamente scrivendo su carta igienica, usata, seduto sulla mia tazza preferita. Le ragazze mi chiamano il Fante di Quadri, ma voi dovete chiamarmi Fabio Bonaparte.
Vi scrivo per dirvi grazie per aver mandato quel rompiscatole di mio fratello (T.890.L. come si fa chiamare) nell'angolo della prof di CM21, come lo ha visto mi ha fregato l'abbigliamento militare, ha preso tutte le videocassette di Beautiful e ha intenzione di venire in redazione e farvele vedere tutte (e che c'entra l'abbigliamento militare? Non avrà mica intenzione di farci del male? NdD). Ora devo porvi delle domande:
1) perché le ragazze che mi chiamano Fante di Quadri, dopo essere state a letto con me, mi chiamano l'asso di bastoni? (sbagliato. La domanda giusta è questa: perché le ragazze, che non vogliono assolutamente venire a letto con me, mi danno il due di picche? NdD)(risposta alla prima domanda: perché probabilmente qualcosa nella tua anatomia è piatto, piccolo e rettangolare, come la suddetta carta NdAlex)
2) Dove trovo il Master Set per D&D?
3) Lo sapete che siamo tre fratelli gemelli? Io sono il più bello, poi c'è Fabio che ama i GdR e Franco le console. (non vedo assolutamente la connessione tra le tre cose... NdP)
4) Purtroppo non scriviamo correttamente l'Italiano perché siamo tedeschi, potete perdonarci?
5) Uscirà mai un gioco per MD chiamato i Cavalieri dello Zodiaco?
6) Vi faccio i miei auguri per la vostra rivista, bye bye.

Il Fante di Cuori (ma non era quello di quadri? E perché lo hai scritto con la Q? SOMARO!! NdD).

*Caro Fante, come ci si sente a comparire per ben due volte nell'angolo della Teotochi? Beh, per consolarti ho deciso di rispondere alle tue insulse domande:*
*1) Perché sei brutto, stupido e sfigato...*
*2) Negli Stati Uniti. E' stato infatti messo fuori produzione con la nuova versione di D&D, comunque alcune regole le trovi nella Rules Cyclopedia (grazie a Tex e Chriss per la consulenza NdAlex)*
*3) Poveracci, proprio non vi invidio...*
*4) Non vi preoccupate, le vostre lettere sono sempre scritte moolto benissimo!*
*5) Come no! E' già uscito da almeno un anno, la programmazione, la sponsorizzazione e la distribuzione nel mondo sono state curate dal nostro caro Marcolino Aulettino...*
*6) Che c'è, hai voglia di scherzare?*
*Stammi bene (ma anche se stai male non ne faccio di certo una tragedia)...*

## SUPER FAMICOM O SUPER NINTENDO?

Cara redazione di CM, sono un ragazzo di 14 anni e possiedo un Mega Drive da quasi due anni. Grazie a voi ho fatto ottimi acquisti, come Tazmania, Strider e Wonderboy V, che è il gioiello della mia collezione (saluti al Gab... NdAlex). Ultimamente sono rimasto colpito da alcuni titoli per Super Nintendo, che sono appunto intenzionato ad acquistare. Dal momento che mi fido di voi, volevo sapere quale console mi consigliate tra Super Famicom e Super Nintendo. Inoltre vorrei sapere quale titolo scartereste fra Flashback, Fatal Fury e Tiny Toons per Mega Drive e fra Super Mario Kart, Road Runner e Addams Family per Super Nintendo. Nella speranza che mi rispondiate al più presto vi porgo i miei migliori auguri per la rivista, che è veramente bella im tutto e per tutto.

Alessandro

*OK, passiamo subito alla risposta. La scelta della console (Super Famicom, Super Nes, Super Nintendo) è una cosa che comporta alcune riflessioni, dal momento che tutti e tre i modelli disponibili presentano dei pregi e dei difetti. Ora cerco di chiarirti le idee: Super Famicom: direi che è la scelta migliore, è compatibile con le cartucce giapponesi (ovviamente) e con quelle americane (attraverso un apposito convertitore). Non può essere visualizzato su un televisore sprovvisto di presa scart e a volte dà problemi anche su televisori muniti della suddetta. La garanzia, se c'è, è quella del negoziante. Super Nes: praticamente uguale al Super Famicom, il Super Nes è la versione americana della console in questione. Stessi problemi per quanto riguarda la visualizzazione su televisori e garanzia. In genere viene a costare meno del SF (si possono risparmiare almeno 70.000 lire). Potrebbe però non essere compatibile con il Super CD (se mai uscirà) giapponese (che sarà il primo a comparire sul mercato). Super Nintendo: la versione ufficiale ha dalla sua parte una garanzia completa della Gig, è possibile visualizzarlo su qualsiasi televisore e usare le cartucce giapponesi ed americane con un apposito convertitore. Sicuramente non sarà compatibile con il Super CD ed è leggermente più "lento" delle altre due versioni. Ora sta a te la scelta della macchina che più si avvicina alle tue esigenze. Spero di averti chiarito le idee...*

## CHI NON MUORE SI RIVEDE...

Incompetenti Bovas, sono ancora io, sono Ambra del famoso programma televisivo. Vi vorrei dire moltissime cose tra le quali: perché non avete risposto alle mie misere domande? Rispondermi vi fa schifo? Dovete sapere che se vi vedo in giro vi darò tanti bei calcioni nel posteriore (in particolare a Dave) e non vi farò mai più sedere in vita vostra per i lividi e per i dolori. Visto che non avete risposto alle mie domande, per punizione ve le rifarò con qualche nuova aggiunta:
1) Il Mega CD ha veramente 32 bit come dicono nei programmi che lo sponsorizzano?
2) Il MCD2 si può collegare a un vecchio MD?
3) Il MD2 è meglio del vecchio MD?
4) Il MCD2 è meglio del MCD?
6) (e che ne è stato del punto 5? NdD) Perché i giochi come Chuck Rock, Hook, Kriss Kross ecc... escono prima per il SCD e non per il MCD?
7) Mi date l'indirizzo di Dave che devo spaccargli la faccia?
Con queste domande ho finito, ma vorrei sapere perché mettete in dubbio la mia vera identità con quella di un ragazzo. Un saluto e un calcione a voi Bovas dalla vera Ambra.

Ambra

*Mi rifiuterò di rispondere finché non rivelerai la tua vera identità...*
*(Lo faccio io così almeno smetti di scrivere:*
*1) No*
*2) Sì*
*3) No, è uguale*
*4) No, è uguale*
*6) Motivi di marketing della Sega*
*7) No*
*Comunque abbiamo già fatto un articolo su MD2 e MCD2, leggiti le news...*
*Ciao. NdAlex)*

## VI PORTIAMO FORSE SULLA STRADA DELLA PERDIZIONE??!?

Cara redazione di CM, chi vi scrive ha qualcosa di veramente serio da dirvi: a causa del vostro strano linguaggio che utilizzate scrivendo le recensioni e il BHC io sono andato male a scuola; sia nel profitto (es: temi di Italiano) che nel comportamento. Leggendo il vostro modo di scrivere ho assorbito un modo e un concetto del parlare strano, che utilizzate voi (comunque credo che sia solo finzione) e che ho adottato oltre che a scuola anche con gli amici. Vi pregherei quindi di essere più reali. E' inutile che dite di scrivere così solo per rispondere per filo e per segno a chi vi scrive. Se voi scriveste con più normalità anche noi vi scriveremmo con meno scherzo e più amicizia e sincerità; ricordatevi che solo gli amici veri e seri danno buoni consigli e voi dite di volerceli dare come amici quindi... Non dite oppure che scherzate perché uno scherzo è bello quando dura poco e non per 21 mesi! E poi sparirebbe anche questa aria di stupidaggine che opprime CM. Un mio amico dice (o meglio pensa insieme a un altro mio compagno) che noi siamo stupidi perché ci basiamo sui voti globali di stupidi formato maxi cioè voi. Fategli vedere chi siete. Quello che scrivo non sono cavolate perché quando mia madre è andata a scuola per parlare con la prof. di Italiano che l'aveva chiamata mi ha detto, tornata a casa, che era tutta colpa di CM!!! Io ho cercato di negare, ma credo che sia la verità. Se proprio volete maturare insieme a noi che vi vogliamo bene come avete molte volte scritto nel BHC, cercate di essere più seri e vedrete che anche noi lo saremo. Scherzare un po' sì, ma con sempre molta serietà nei confronti di un amico. Peccare di non serietà è come non mantenere una promessa. Si rimane male. Che poi voi siate dei veri amici non c'è dubbio ma almeno fatelo vedere! CM per il resto va bene così com'è, costasse un po' di meno sarebbe perfetta; quasi perché nulla di fattura umana è perfetto. Spero di avervi detto tutto e di avervi convinto. Senza esaltarsi (solo per farsi vedere poi!) come fanno molti al BHC vi saluto così, come uno dei vostri tanti lettori perché voi in fin dei conti (e secondo me) tale ci considerate ognuno di noi.

Sgrò Rocco

*Caro Rocco, non ti offendere se ho lasciato la tua lettera così com'era, senza apporre le tanto consuete correzioni, non l'ho fatto per umiliarti ma solo per invitarti a riflettere. Accetta quindi senza offenderti le mie considerazioni: un mare di inchiostro senza quasi mai una virgola sta proprio male, in più, molto spesso, le frasi non sono costruite correttamente. A volte mancano anche di un significato concreto e i pensieri sono privi di un nesso logico. Questo almeno a livello formale. Per quanto riguarda il contenuto della lettera non posso dire nulla, l'opinione altrui va rispettata. Non credo proprio che questo tuo problema "linguistico" sia da attribuire in qualche modo alla nostra rivista, tieni anche presente che molti ragazzi della tua età sono nella tua stessa situazione (anche io, verso 14 anni, ero una frana in italiano, NdD)(Quand'è che compirai finalmente i quindici? NdAlex). L'unico consiglio che ti posso dare è di leggere e scrivere molto, in modo da raffinare il tuo stile. Di alla tua professoressa, se veramente ha detto quello che hai scritto, che è un'emerita ignorante (non sarebbe né la prima né l'ultima) (e meno male che le opinioni altri vanno rispettate... NdP). Mi sono permesso di riscrivere la tua lettera qui sotto, cercando di "snellirla", in modo che tu possa capire cosa intendo. Ovviamente i pensieri sono rimasti quelli originali...*
*"Cara redazione di CM, chi vi scrive ha qualcosa di veramente serio da dirvi: a causa dello strano linguaggio utilizzato per scrivere le recensioni ed il BHC, io sono andato male a scuola, sia nel profitto (es: temi di Italiano) sia nel comportamento. Leggendo il vostro modo di scrivere ho assorbito un modo ed un concetto del parlare strano, quello che utilizzate voi (comunque credo che sia solo finzione), che ho adottato, oltre che a scuola, anche con gli amici. Vi pregherei quindi di essere più reali. E' inutile dire di scrivere così solo per rispondere per filo e per segno a chi vi scrive. Se voi scriveste in modo più normale anche noi vi scriveremmo con meno scherzo, più amicizia e sincerità. Ricordatevi che solo gli amici veri e seri danno buoni consigli e voi dite di volerceli dare come amici, quindi... Oppure non venite a dirmi che scherzate, perché uno scherzo è bello quando dura poco e non per 21 mesi! E poi sparirebbe anche questa aria di stupidità che opprime CM.*
*Un mio amico dice (o meglio pensa, insieme ad un altro mio compagno) che noi siamo stupidi perché ci basiamo sui voti globali di stupidi formato maxi, cioè voi. Fategli vedere chi siete. Quello che scrivo non sono cavolate, perché quando mia madre è andata a scuola per parlare con la prof. di Italiano, che l'aveva chiamata, mi ha detto, tornata a casa, che era tutta colpa di CM!!! Io ho cercato di negare, ma credo che sia la verità. Se proprio volete maturare insieme a noi, che vi vogliamo bene, come avete molte volte scritto nel BHC, cercate di essere più seri e vedrete che anche noi lo saremo. Scherzare un po' sì, ma sempre con molta serietà nei confronti di un amico (questa frase non ha senso, "scherzare con serietà" è una contraddizione, NdD). Peccare di non serietà è come non mantenere una promessa (anche questa, se non fornisci un'ulteriore connessione logica che la spieghi. Esempio: di che tipo di promessa parli? Perché non ci si può esprimere in modo ironico? Ecc ecc NdD). Si rimane male. Che poi voi siate dei veri amici non c'è dubbio, ma almeno fatelo vedere! CM per il resto va bene così com'è, se costasse un po' di meno e sarebbe perfetta. Quasi, perché nulla di fattura umana è perfetto (anche questa, NdD). Spero di avervi detto tutto e di avervi convinto. Senza esaltarsi (solo per farsi vedere poi!), come fanno molti nel BHC, vi saluto così, come uno dei vostri tanti lettori, perché voi, in fin dei conti (e secondo me) tale ci considerate. (Neanche questa, NdD)"*
*(Dave, scusa se mi introduco, ma vorrei fare notare una cosa: hai fatto benissimo a pubblicare una versione "riveduta e corretta" della lettera in questione, è facile criticare l'operato di una persona cercando magari dei capri espiatori. Più difficile è mostrare a qualcuno come rimediare agli errori. E Dave l'ha fatto. Ci pensi bene la prof di Rocco prima di pensare vere e proprie stupidaggini e poi avere addirittura il coraggio di dirle. Come può una rivista influenzare così tanto lo stile di una persona? E poi, se Rocco commette degli errori, cosa ci vuole a SPIEGARGLI dove sbaglia? A seguirlo magari con più attenzione, visto che ha delle difficoltà? Ah, già, dimenticavo: lo scopo ultimo di un professore non è certo insegnare qualcosa, ma dare un voto a tema finito. Che squallore... Mediti, professoressa, mediti... Inutile, Rocco, che ti chieda di mostrare questa risposta alla tua prof, così scoprirà che CM, a differenza di contrarie opinioni, serve a qualcosa. O almeno cerca di farlo. NdP)*

## I COMPITI DELLE VACANZE NON SONO MAI ABBASTANZA!

Lì 8 giugno 1993.
Dopo aver preso visione del numero 20 di Console Mania, comunichiamo ai BHC-maniaci che, alla lista dei compiti delle vacanze, presente nel sopracitato numero della sopracitata rivista, va aggiunta la seguente lista da noi compilata:
Biologia-Chimica: prelevare una ciocca di pseudo-capelli di Nylon dalla parrucca della prof Teotochi Albrizzi, osservarne la composizione e la propagazione in soluzione di $H_2SO_4$, $HNO_3$, $HClO_3$ (la bevanda preferita dalla prof) ed eseguire il calcolo delle spire, della loro distanza, delle loro variazioni di lunghezza in funzione del tempo.
Musica: riprodurre e taroccare (spacciandola spudoratamente per originale), la propria "libera" interpretazione dei brani "Civil War", "14 Years", "Yesterday", "Knockin' on Heaven's Door", "You Could Be Mine", "November Rain" e "Bad Apples" dei Guns'n'Roses (saranno accettate solo le esibizioni di chi indosserà jeans con megalacerazioni, gilet di pelle, chiodi, catene, croci, orecchini apocalittici, bandane grandi come tovaglie, cappelli texani, stivaletti di pelle eccetera... Saranno favoriti tutti coloro che porteranno tatuaggi di dimensioni non inferiori a 10 cm2 sul deltoide, sul bicipite, sul tricipite e sull'avambraccio di entrambi gli arti anteriori).. Saranno severamente puniti coloro che non avranno riprodotto fedelmente i brani richiesti (guai a chi

## ... NON C'E' PARAGONE !

**Anche questo mese siamo presenti sul mercato con un sacco di novità per la Vostra console e, come al solito, ci divideremo in quattro nella speranza di accontentare tutti. Un ringraziamento speciale è senz'altro per Voi che, sempre più numerosi da tutta Italia, avete scelto noi per i vostri acquisti.**

# ATLANTIDE

**COMPUTERS - CONSOLES - VIDEOGAMES - ACCESSORI**

## Tel+Fax 0362/354879

**Via Martiri della Libertà, 14 20034 GIUSSANO (MI)**

Orario 9.30-12.30 15.00-19.30 (Chiuso LUNEDI' MATTINA)

**SELEZIONE NOVITA' PER VIDEOTECHE.**

# BOVAS'HARDCAFE'

taglia assoli di batteria, chitarra, tuoni, pioggia e fulmini, etc) con gravi provvedimenti disciplinari (sospensioni a tempo indeterminato saranno utilizzabili, a piacimento, dai professori già da questo istante).
N.B. Non saranno ammesse né giustificazioni né scuse di ogni risma, perché, prima o poi, i parenti finiscono e non si può più utilizzare la scusa di un funerale di un caro nonno, genitore o fratello, a meno che non si faccia uso del subdolo trucco di dire che si hanno 120 zie, 420 nonni, 580 cugini, 42 madri, 53 padri, 23 fratelli, 79 sorelle che, guarda caso, muoiono uno dopo l'altro il giorno prima dei compiti in classe, interrogazioni etc. Se finiscono i parenti non si potrà fare ricorso ai gatti e ai cani della famiglia, perché protetti dalla LAV (Lega Anti Vigliaccheria). Con questa è conclusa la vostra circolare. Vi auguriamo un buon lavoro, buone vacanze, buona Pasqua e buona fortuna.

Vigna Stefano

*Caro Stefano, cosa ti sei fumato prima di scrivere? Penso proprio che tu abbia bisogno di una bella cura a base di spinaci!!! Se hai rispetto di te stesso non ti fare più risentire... Ha ha ha...*

## MA SIAMO CONSIDERATI TUTTI DEI DEFICIENTI?

Egregia redazione di Console Mania, come va? State bene? Oppure state ancora leggendo le mille lettere anonime che vi arrivano spesso? Nel numero 21 di CM ne ho lette molte e tutte con un unico messaggio: "CM è una rivista che contribuisce a rincoglionire i ragazzi con le cavolate elettroniche". Vorrei dire a questi signori anonimi che i ragazzi che leggono CM non sono fissati con i videogiochi, bensì sono ragazzi amanti del divertimento, che praticano sport e si impegnano nella vita come tutti gli altri, e questo lo posso affermare perché ne conosco tantissimi. I redattori di CM, anche se non sembra, praticano un lavoro difficile. Credete che abbiano voglia di stare ore ed ore a giocare con una console per poi scrivere le recensioni di notte? Io penso di no (puntualizzo: nessun lavoro è divertente, di solito si fa per mettere il pane sotto i denti. A volte si ottiene qualche piccola soddisfazione, a volte qualche delusione, ma bisogna andare avanti lo stesso... NdD). Ma perché allora lo fanno? Semplice, perché vogliono aiutare i ragazzi a orientarsi su scelte sicure grazie ai loro ottimi consigli, e io trovo questo molto umano da parte loro. Inoltre, non potete spedire delle lettere così malvagie, poiché il risultato sarebbe uno solo: avrete nuovi nemici. Se vi foste comportati più gentilmente, anche i Bovas lo sarebbero stati (non ci sperare... NdD) (beh, dai, in fondo ha ragione... NdP). Io capisco i vostri ideali, e avete ragione, ma avete riflettuto poco. Io almeno la penso così, non pretendo certo di avere ragione. Ma adesso vorrei parlare a voi, cari Bovas. Ho delle lamentele rivolte alla Sega, poiché le macchine che portano questo marchio presentano un grande quantità di giochi scadenti. La Sega ha prodotto il Mega Drive, il Mega CD e ora il Mega Drive 2, ma se i giochi non li sa fare, perché cavolo continua a fabbricare console? A questo punto:
1) O la Sega ci prende in giro.
2) O la Sega non si impegna.
3) O la Sega non è onesta verso noi videogiocatori.
Difficilmente riesco a trovare un'altra spiegazione. Invece i prodotti Nintendo sono assai superiori: l'80% dei suoi giochi è fenomenale. Io non ce l'ho con la Sega, ma tutto ciò mi sembra una presa in giro. Ecco perché la Nintendo" è il Leader: perché produce giochi all'altezza della console. Vi prego di pubblicarmi, poiché ho veramente bisogno di una risposta.

Giovanni

P.S. La vostra rivista è splendida...

*Caro Giovanni, a questo punto è di rigore una precisazione. Non è possibile dire che chi gioca con i videogiochi sia rincoglionito oppure no. Questo perché non esiste un modo categorico di catalogare le persone. Non possiamo fare di tutta l'erba un fascio. C'è chi veramente si rincitrullisce davanti a un monitor e chi invece, come tu stesso dici, lo utilizza come mezzo di divertimento insieme a tante altre cose. Quindi sbagli sia tu sia chi ci accusa di essere rincretiniti. Nella vita bisogna saper essere equilibrati, chi lo è lo è anche nei videogiochi, chi non lo è fa ogni cosa in modo sproporzionato. Per quanto riguarda i prodotti Sega penso che tu stia esagerando. Evidentemente devi possedere un Mega Drive o un altro prodotto Sega e non hai mai provato una console Nintendo. Per ogni console esistono giochi belli e giochi meno belli, e io, come tu dici, ne ho visti parecchi bruttini per Mega Drive, ma non di meno per Super Famicom. Inoltre ti basta giocare a World of Illusion, Donald Duck o Mickey Mouse per vedere che in casa Sega sanno fare bene il loro lavoro (come si suol dire, "l'erba del giardino è sempre più verde" NdP)...*

## ESCLUSIVA MONDIALE! IL DIVINO ZEUS CI SCRIVE DALL'OLIMPO!

Cari Bovas, sono tornato, più cattivo che mai. Sono Lord SNK... Errato, sono il divino Zeus. Mi trovo sul mio trono nell'Olimpo, haa, si sta proprio comodi. Immagino che non sapevate che si leggesse CM qui fra i divini e immagino anche che non sappiate che si gioca con i vi-

# BOVAS'HARDCAFE'

deogiochi.
Purtroppo, anche qui ci sono dei problemi economici, come tangenti o mafia, e io mi posso permettere solo un Mega Drive. Voi vi starete chiedendo "ma chi se ne frega se sull'Olimpo va tutto a rotoli?" e sapete che vi dico? Non me ne frega niente neanche a me! Mi piglio delle ferie e volo alle Hawaii. Ho sempre desiderato una bella vacanza in mezzo a meravigliose danzatrici. Comunque dopo queste dure realtà vi devo fare una super rivelazione: Sonic ha una love story con la volpe, eh sì, pare che si siano messi assieme dopo la loro avventura e pare anche che vogliano avere dei bambini (se così si possono chiamare). Immaginate la velocità che potrà raggiungere il risultato della fusione di questi due? Ah, già quasi mi dimenticavo di dirvi che Mario ha deciso a darsi un nuovo look, vuole tagliarsi i baffi. Lo sapevate che l'eroe di Splatter House vuole sposarsi con il mostro di Alien? Hey, hey, mi è giunto proprio ora un fax che dice che la Sirenetta vuole lasciare il principe e fuggire con Ecco il delfino. Vorrei concludere la cronaca rosa dei videogiochi annunciando il fidanzamento fra Capitan America e l'Uomo Ragno. Quest'ultimo in precedenza era stato con Terminator, ma l'ha lasciato perché era troppo metallico. E' giunta l'ora di chiudere.

Bye bye da Zeus.

P.S. Se non mi pubblicate vi fulmino...
P.P.S. Mandatemi una foto con i vostri autografi a Olimpo, via Divina 00.

*Caro Zeus, l'unica cosa che ti posso dire è di vergognarti. Servirti dei divini poteri per spiare cosa fanno Mario o Sonic o l'Uomo Ragno è veramente una cosa che non dovevi fare... In futuro cerca di fare di più i fatti tuoi. E non osare nemmeno spiare quello che combiniamo noi redattori...*

### ANCORA APPOGGI MORALI PER SASHA...

Carissimi Bovas, vi ricordate di me? Probabilmente no, perché non vi ho mai scritto. La vostra rivista è fantasmagoricamente stupenda e credo che molti altri condividano il mio parere. Vi ho scritto per appoggiare le idee di MP, apparse sul numero 20 della rivista, perché secondo me Sasha non è una ragazza come le altre, ma sicuramente più bella e sensibile; poi a me piacerebbe parlare di video game con una ragazza. Inoltre non credo che i videogiochi siano un motivo per essere presi in giro, anzi al contrario. Ciao Sasha e fatti coraggio.

MU

*Niente da aggiungere...*

### MICROPOSTA

Ed eccoci alla Microposta! Bene, questo significa che la mia fatica sta per terminare! Ma non dilunghiamoci in fandonie e passiamo subito al nocciolo della questione... Il primo lettore ad avere la fortuna di comparire nella microposta è il fantasmagorico Angelone, che per di più è anche un ottimo poeta (ci ha dedicato una bella poesia, che ora è incorniciata in un angolo non precisato della nostra redazione...). In più ci tengo a rassicurarti sulla questione "Mega Drive giapponese soltanto". Alcuni rivenditori hanno trovato il sistema per scavalcare questo inconveniente (si tratta solo di cambiare alcuni jumper), altri dispongono di una cartuccia-convertitore che risolve il problema allo stesso modo. Credo che ti convenga quindi l'acquisto di questa cartuccia (direi che è più conveniente non "pasticciare" mai la macchina, NdD). Tommaso, da Padova, ci ha scritto una lunga lettera in cui elenca i rispettivi pregi e difetti delle due riviste del settore dedicate al mondo delle console. La lettera mi sembra molto obiettiva e anche io ho il tuo stesso parere (fammici dare un'occhiata prima o poi, Dave NdAlex). Se si disponessero di soldi in quantità varrebbe la pena di leggere tutta la stampa del settore e non una rivista soltanto... "Ai bambini buoni la dolce Euchessina." "e a quelli cattivi?" "Che spingano!". Questa bella battutina è di un certo Stefano Vigna, presidente nazionale dell'associazione "manine pacioccose". Evviva evviva evviva!!! Da oggi sappiamo di avere una "parente"!!! Si tratta di Annamaria Bova in provincia di Napoli! Come stai cuginetta? Luca M. si lamenta per l'incompatibilità ormai nota del Super Nintendo con le cartucce giapponesi e americane. Se proprio ci tieni a saperlo in Super Nintendo Pal è l'unica versione che può essere resa compatibile con tutti i formati di cartucce: infatti, con una cifra non esagerata (adesso come adesso non me la ricordo) puoi disporre di un convertitore che "fa girare" tutti i formati. Se tu acquisti invece un Super Famicom o un Super NES non sarai mai in grado di giocare con le cartucce italiane. Un anonimo lettore di Venezia si domanda quando potrà leggere la recensione di Super Ghouls'n Ghosts. (Quando acquisterai il numero arretrato di ConsoleMania in cui l'abbiamo recensito. NdAlex) E con questo ho concluso, ci vediamo il mese prossimo!!!

## L'ANGOLO DELLA PROF

Mese magro anche per la Teotochi, che ha spulciato accuratamente tutte (e dico tutte) le lettere ricavandone un misero guadagno. La Teotochi spera comunque di rifarsi il mese prossimo con nuove ed esilaranti esibizioni linguistiche. Al mese prossimo!!!

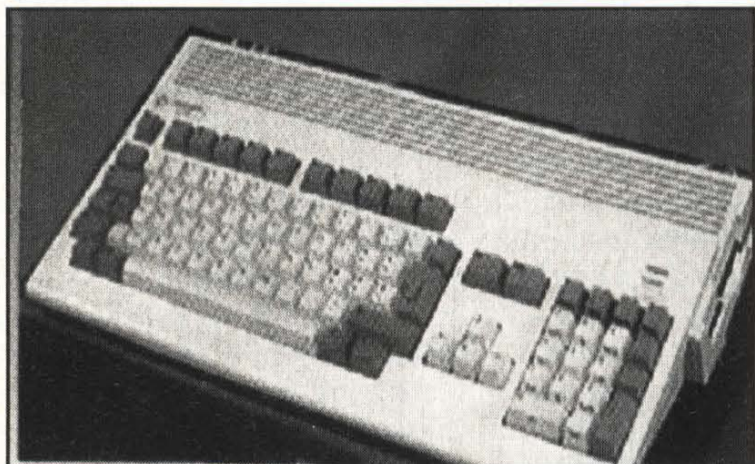
1) "Molto bella la rubbrica dei coin-op..."
2) "Cari redatori di CM..."
3) "Esistono dei "mostri di console a 999.999 bit?"
4) "Perché la vostra zia si chiama Marisa?" (Quale zia, quella di GP? Chiedilo a loro! NdD)
5) "... Vi saluto e vi lascio a voi stessi..."
6) "perche le ragazze che mi chiamano Fante di Quadri..." (Bravo, raggiungi pure il fratellino nell'olimpo degli errori! Ha ha ha. NdD)
7) "... Il Fante di Quori..."

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

**SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC**
**VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES**
**GAMEBOY-GAME GEAR.**

**RIPARAZIONI CONSOLE**

**TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!**

# AMIGA

## COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

| | |
|---|---|
| Amiga 1200 | L. 749.000 |
| Amiga 600 | L. 479.000 |
| Amiga 600 con Hard Disk | L. 879.000 |
| Amiga 600 con monitor 1084/S | L. 900.000 |

## ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

| | |
|---|---|
| Espansione 512k | L. 49.000 |
| Espansione 1Mb per A600 | L. 119.000 |
| Espansione 2Mb con clock | L. 280.000 |
| Espansione 4 Mb con clock | L. 440.000 |
| Espansione 2Mb ESTERNA | L. 299.000 |
| Espansione 1MB per 1200 | TELEFONARE |
| Espansione 2Mb per 2000 | L. 330.000 |

## DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

| | |
|---|---|
| Drive esterno per amiga con interruttore | L. 139.000 |
| Drive interno per amiga 500 con tasto | L. 129.000 |
| Drive interno per amiga 2000 | L. 129.000 |
| Drive esterno con Apocalypse | L. 169.000 |

## ACCESSORI PER AMIGA 500

| | |
|---|---|
| Interfaccia 4 Joystick | L. 29.000 |
| Mouse Selector | L. 29.000 |
| Mouse con microswitches | L. 49.000 |
| Interfaccia Midi | L. 49.000 |
| Prolunga per modulatore | L. 20.000 |
| Prolunga per drive | L. 30.000 |
| Penna ottica con software | L. 29.000 |
| Pistola Gun Shot | L. 99.000 |

# PC

## SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

| | |
|---|---|
| 2 Mb di Memoria | 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb |
| 1 Hard Disk 40 Mb | 1 Monitor a Colori SVGA |
| 1 Porta Parallela | 2 Porte Seriali |
| 1 Mouse | 1 Tastiera Estesa |
| 1 Porta Game | |

**L. 1.600.000**

## SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

| | |
|---|---|
| 4 Mb di Memoria | 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb |
| 1 Hard Disk 40 Mb | 1 Monitor a Colori SVGA |
| 1 Porta Parallela | 2 Porte Seriali |
| 1 Mouse | 1 Tastiera Estesa |
| 1 Porta Game | |

**L. 2.100.000**

## SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

| | |
|---|---|
| 4 Mb di Memoria | 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb |
| 1 Hard Disk 120 Mb | 1 Monitor a Colori SVGA |
| 1 Porta Parallela | 2 Porte Seriali |
| 1 Mouse | 1 Tastiera Estesa |
| 1 Porta Game | |

**L. 2.790.000**

## SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.

**L.299.000**

## SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

**L.299.000**

## NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.

**L. 129.000**

# CONSOLE

## SUPEROFFERTA

**SUPERNES CON SUPERMARIO WORLD 1 JOYPAD ALIMENTATORE + SCART A SOLE**

**L. 330.000**

**SUPERNES CON 1 JOYPAD A SOLE**

**L. 279.000**

**MEGADRIVE PAL/SCART**
**L. 249.000**
**CON SONIC L. 279.000**

**GAME GEAR L. 249.000**
**CON SONIC L. 289.000**

## SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane,giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes.

**L.45.000**

## DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

| | | |
|---|---|---|
| 10 | Pz. L. | 1.000 cad. |
| 50 | Pz. L. | 850 cad. |
| 100 | Pz. L. | 800 cad. |

## DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

| | | |
|---|---|---|
| 10 | Pz. L. | 1.500 cad. |
| 50 | Pz. L. | 1.400 cad. |
| 100 | Pz. L. | 1.300 cad. |

## HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.

**TELEFONARE**

## SUPER NOVITA'

**Drive esterno per amiga con doppia capacita'**
**880 Kb - 1.640 Mb** **L. 159.000**

## MONITOR

**COMMODORE 1960**
**L. 749.000**

**COMMODORE 1084S**
**L. 430.000**

## BOX PORTA DISCHI 3 1/2

| | | |
|---|---|---|
| 10 | Posti Blue Box | L. 2.500 |
| 50 | Posti con chiave | L. 10.000 |
| 100 | Posti con chiave | L. 16.000 |
| 150 | Posti a cassetto | L. 35.000 |

## STAMPANTI STAR SERIE LC

| | |
|---|---|
| Star LC 20 B/N | L. 380.000 |
| Star LC 200 colore | L. 530.000 |
| Star LC 24-200 B/N | L. 650.000 |
| Star LC 24-200 colore | L. 750.000 |
| Star Ink-Jet 80 col. | L. 679.000 |

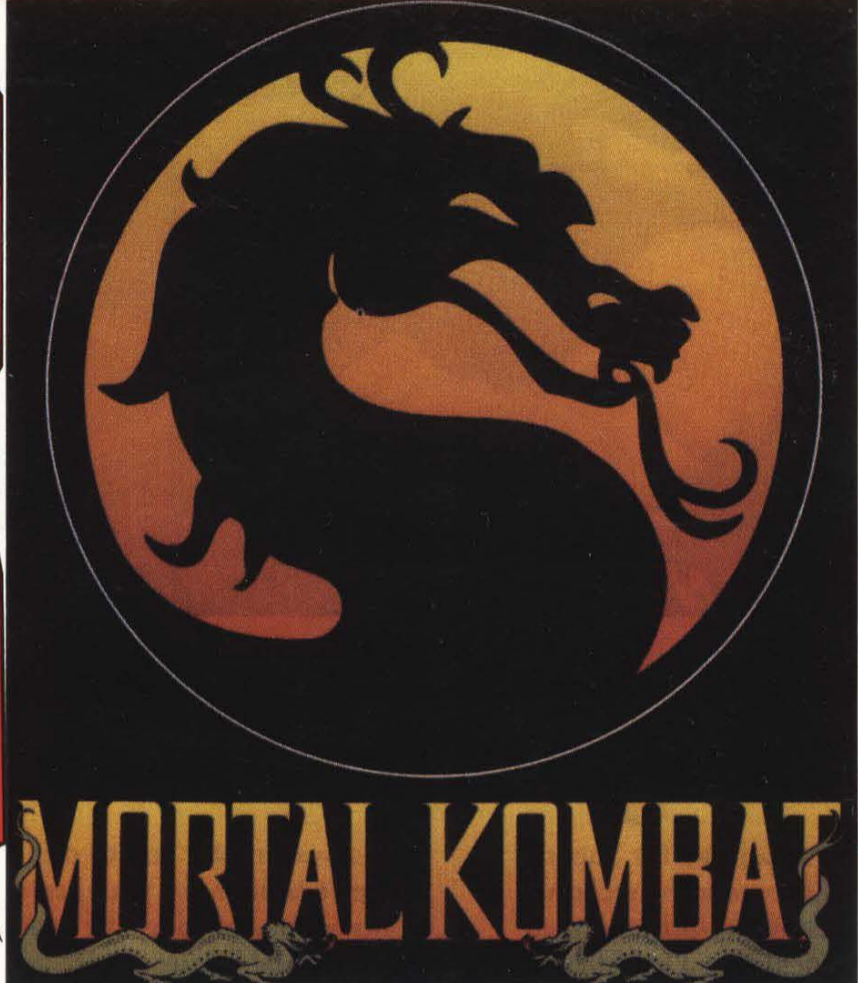
## SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

**L. 299.000**

## KICKSTART 1.3 SU ROM

| | |
|---|---|
| PerA500 | L.59.000 |
| PerA600 | L.65.000 |

**TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI**
**SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO**

GAMEBOY
L. 63.000

GAMEGEAR
L. 75.000

COMPUTERONE

COMMODORE AMIGA CD32

DISPONIBILE

LIT. 689.000

LA SCHEDA TECNICA
- Processore 68EC020 32 BIT
- Velocità 14 MHZ
- Memoria Ram 2Mb
- 16 milioni di colori disponibili
- 256 contemporanei su schermo
- Uscita RF per collegamento al TV
- Uscita Video composito
- Uscita Super VHS
- Possibilità di collegare una tastiera
- Porta joystick standard

TELEFONA SUBITO PER CONOSCERE LE NOVITA' DEL MESE !!!

Joypad Turbo Touch per Megadrive Lit. 49.000

Joypad ASCII L5 per SNES Lit. 55.000

Joypad PRO-4 per MD Lit. 35.000

NUOVO Mouse per SNES Lit. 54.000

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!


VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

TELEFONO 051-343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051-344.906

# BUBSY IN: INCONTRI ARTIGLIATI DEL PELOSO TIPO.